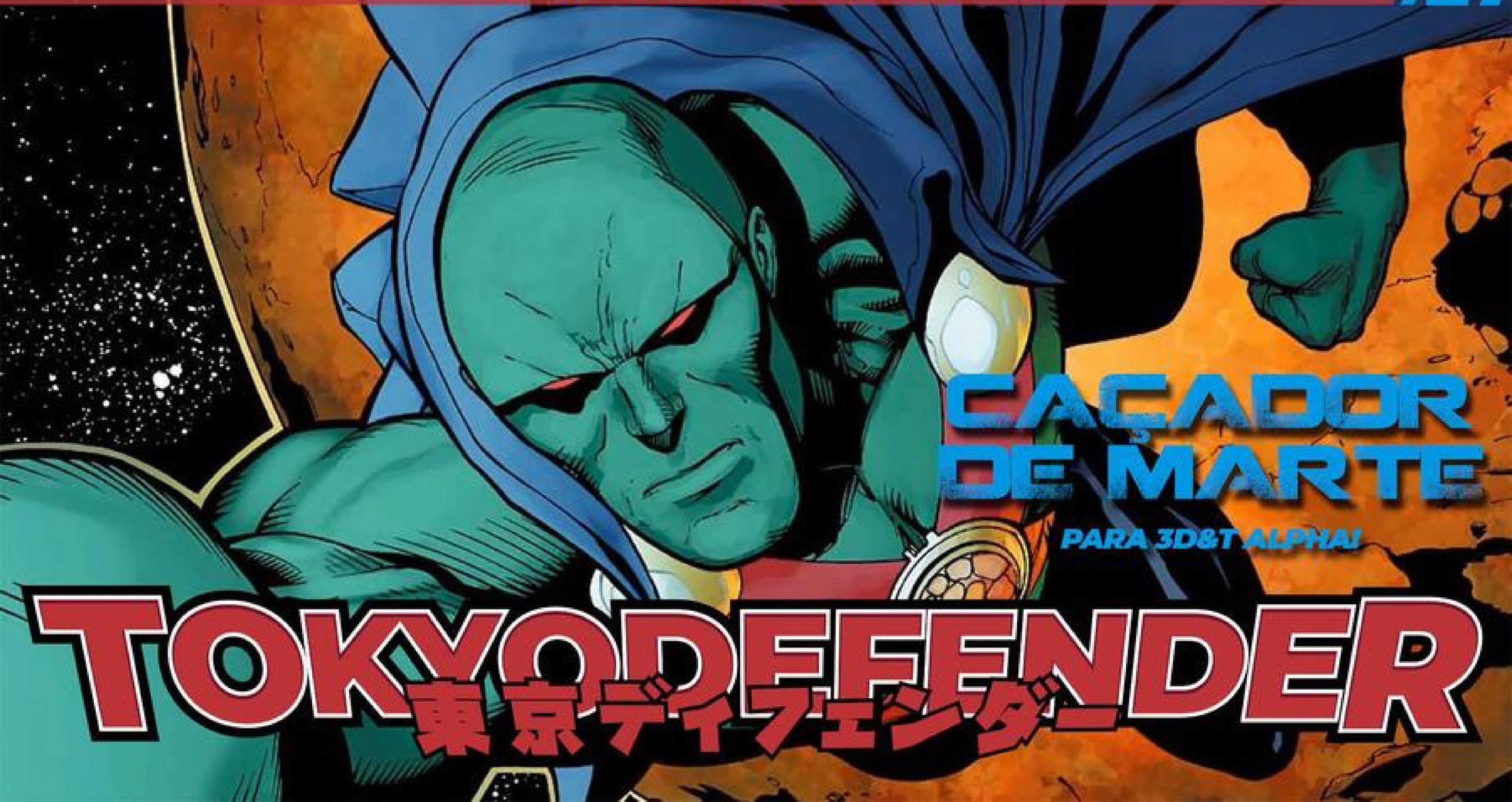


CAÇADOR DE MARTE

PARA 3D&T ALPHA!

TOKYO DEFENDER

東京ディフェンダー

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

Defensores, chegamos ao nível 6 do ano de 2023. Preparados para o inverno, festas juninas, muita comida e bebida?

Lembro da época da faculdade, onde eu media o tempo por semestres. O primeiro deste ano já foi. Se você não cumpriu seus planos e metas até o momento, não se preocupe e não se cobre, tá tudo bem!

Espero ter mais tempo, visto que estou de mudança para São Paulo, capital. Quero descansar melhor durante a semana, para produzir outros conteúdos, como podcasts, aventuras e materiais de apoio.

Como sempre, desejo que a sua leitura seja prazerosa! Divulguem nossos materiais, para que possamos alcançar mais Defensores.

Até a próxima edição! É hora de morfar!

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

HENRIQUE "MORCEGO"
VITOR SOUZA
TH SANTOS
MAIKO DANTAS
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
WANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

MILTON DIOGO
RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 REGRAS EXPANDIDAS: DESMORTOS

11 GALERIA DE VILÕES: CAÇADOR DE MARTE

19 ADAPTAÇÃO: LODOSS WAR

26 ADAPTAÇÃO: PSICOPATAS

33 EPISÓDIO DO DIA: DOIS GRUNTS NUMA MOTO

TENHA MAIS RPG!

DRAGÃO BRASIL

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

REGRAS EXPANDIDAS

DESMORTOS
A EXPANSÃO

VARIANTES PARA MORTOS-VIVOS EM 3D&T ALPHA

Houve um tempo, ainda me lembro, em que os jogadores se borravam de medo de mortos-vivos e necromantes nos jogos. Hoje em dia tudo está muito previsível, sob controle. Este material visa trazer de volta aquele arrepio de enfrentar essas criaturas que carregam a força da morte e do caos em seus seres, e oferecer uma fonte alternativa de regras para consulta rápida e eficaz, tanto para personagens como para NPCs. Confesse seus pecados e pegue seus itens sagrados, pois a noite será longa... e agitada!

MORTOS-VIVOS

Há características partilhadas por todos os Desmortos, e elas estão descritas no Manual 3D&T Alpha, página 1d+59 (*Imunidades, Infravisão, Energia Negativa, Devoção ou Dependência*). Ademais, é bom lembrar que *"Magias e poderes que afetam youkai, também afetam mortos-vivos"* e Armas com o atributo *"Sagrada (30 PEs): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um Paladino, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +2, ou +3 contra youkai (incluindo mortos-vivos)."* As Vantagens Únicas a seguir baseiam-se nas encontradas no Manual Básico, trazendo as alterações e novos custos das variantes.

ESQUELETOS

INFERIOR (0P): são meros amontoados de ossos, humanoides, animais ou bestiais, baratos para invocar e bastante limitados, destinados às tarefas mais simples. Idêntico à Vantagem Única do Manual Básico; não podem recomprar nenhuma Desvantagem de Esqueleto. ***Poderes Necróticos: Desmontar***.

GUERREIRO (1P): são bastante ágeis e especialistas em combates, invocados para defender seu invocador ou alguma coisa ou lugar. Podem recomprar Inculto e recebem H+1 para Esquivas e FA+1 e FD+1 devido

à sua indumentária especial e sua especialização em combates. ***Poderes Necróticos: Rapidez, Aura Assassina, Desmontar, Domínio Ósseo***.

SUPERIOR (2P): de tão poderosos, poucos foram vistos e conhecidos. Acredita-se que o passar dos anos sob efeito da magia sombria evolui, de certa forma, o Esqueleto. Este não possui Inculto e Devoção e seus Pontos de Magia são Rx7 (em vez de Rx5); ademais, possui um coração de pedra no peito (Ponto Fraco) que, se atingido (deve-se passar num teste de F ou PdF antes de rolar a FA) ele perde a A nessa FD. ***Poderes Necróticos: Rapidez, Aura Assassina, Desmontar, Domínio Ósseo, Drenar Vida, Pulverizar, Chamado das Trevas, Retribuição, Negatividade***.

ZUMBIS

GHOUL (-2P): são os clássicos comedores de miolos; idênticos à Vantagem Única. ***Poderes Necróticos: Desmontar***.

CONSPURCADOR (-3P): são hospedeiros de uma doença (viral, bacteriana ou fúngica) ou praga mística e, ao invés da clássica Dependência (carne humana), possuem Devoção (infectar, passar a praga). A cada mês, esse zumbi perde 1PV permanente (anotar separado) devido à destruição de seu corpo pela praga; isso não pode ser evitado, embora possa "esticar" sua existência com aumento dos PVs (mais R ou PVs Extras). Um simples toque em qualquer parte desse zumbi (ou seus excretos) exige um teste de R+1 -R do zumbi; falha transforma o alvo em um Conspurcador após sua R em horas (pode ser impedido com magias de cura). ***Poderes Necróticos: Desmontar, Rapidez, Necrocarne***.

MALDITO (0P): você não encontra descanso na morte; voltou à vida para se vingar ou empreender uma missão muito importante para si. Não possui Lentidão, Inculto ou Monstruoso e, ao invés da Dependência, possui Devoção (escolher), com o agravante que o redutor é -2 nas Características caso se desvie dela, mas é Imortal I (tem a Vantagem) enquanto a busca. Escolha entre ganhar Toque de Energia (baseado no tipo de energia que o matou) gratuitamente ou poder comprar Magia Negra por 1 ponto. ***Poderes Necróticos: Aparência Viva, Aura Assassina, Drenar Vida, Pulverizar, Rapidez, Retribuição, Chamado das Trevas, Negatividade, Necrocarne***.

FANTASMAS

LUMINOSO (3P): são espíritos benevolentes de pessoas que servem de guias ou mentores espirituais, alguns até protegendo o mundo material dos seres imateriais malignos. No lugar da Devoção, possuem o Código de Honra dos Heróis; no lugar da Aptidão para Possessão, possuem Aptidão para Magia Branca (podem comprar por 1 ponto); no lugar do Pânico, podem lançar Cura para o Mal pelo custo normal em PMs. Não possuem Poderes Necróticos, mas podem lançar magias da Escola Branca que exijam Clericato ou Paladino, mesmo sem atender essa exigência.

SOMBRIO (3P): são espíritos de pessoas malignas que morreram em condição de pecado grave; sua Devoção é sempre ligada a algo maligno ou mesquinho; idênticos à Vantagem Única. ***Poderes Necróticos: Aura Assassina, Drenar Alma, Rapidez, Comunhão Tenebrosa, Negatividade***.

MALDIÇÃO (3P): esses imateriais são youkai formados pelo acúmulo de energia espiritual vil dos vícios humanos (ira, gula, preguiça, luxúria, inveja, soberba, avareza, tristeza, vaidade…) nalgum lugar; a forma de uma Maldição é uma metáfora de algum vício, pecado, crime ou desejo humano; não possuem sentimentos e suas memórias são mistura de memórias das pessoas que lhe deram existência; são susceptíveis a tudo que afeta Desmortos e podem até mesmo controlar Desmortos, youkai, construtos e coisas, pela sua Possessão; escolha entre ganhar Xamã (para interagir com o mundo físico) gratuitamente ou poder comprar Magia Negra por 1 ponto; sua Devoção é causar o máximo de calamidade possível e, ao contrário de outros fantasmas, Maldições podem ser destruídas por ataques de Armas Sagradas ou feitos por Paladinos ou Clérigos Benévolos, se tirarem mais da metade de seus PVs (teste de Morte ao zerar os PVs). Idênticos à Vantagem Única. ***Poderes Necróticos: Aura Assassina, Comunhão Tenebrosa, Drenar Alma, Drenar Vida, Rapidez, Retribuição, Negatividade, Pulverizar***.

VAMPIROS

MONSTRUOSO (-1P): são caçadores animalescos de aparência hedionda que vivem do sangue quente de mamíferos e aves, tendo grande predileção pelo sangue de humanoides; da Vantagem Única possuem Dependência, Maldição, Monstruoso, Fobia e Vulnerabilidade (químico); ademais, têm Armadura Extra (F e PdF), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar, Faro) e podem comprar Voo por 1 ponto (asas de morcego); não chegam a ser incultos, mas não se interessam pelas sociedades, tecnologia, ciências, artes e

magia, procurando seres inteligentes apenas para se alimentar; falam idioma demoníaco, mas conseguem entender outras línguas. ***Poderes Necróticos: Rapidez, Aura Assassina, Drenar Vida***.

CARISMÁTICO (-1P): são os de aparência humanoide que têm grande interesse em seres inteligentes, seja por curiosidade, fascinação, "amor" ou vontade de se divertir (e se alimentar, claro!); da Vantagem Única possuem Dependência, Maldição e podem comprar Fobia e Vulnerabilidade (químico) (jamais Monstruoso); podem comprar Arte ou Manipulação (uma delas) por 1 ponto. ***Poderes Necróticos: Aparência Viva, Drenar Alma, Drenar Vida, Rapidez***.

MÍSTICO (0P): são os poderosos sanguessugas dos contos antigos; sujos e covardes, se acham superiores aos vivos e, além de alimento, os usam para diversão abusiva ou estudo inescrupuloso e cruel; idêntico à Vantagem Única, ademais, são seres anacrônicos, incapazes de lidar com a passagem do tempo (todos os seus testes de Máquinas e para usar itens tecnológicos aumentam 1 passo a Dificuldade: Fácil → Normal → Difícil → Impossível); possuem Má Fama, ganham Magia Negra gratuitamente e seus PMs são Rx7 (em vez de Rx5); o único lugar onde um Vampiro Místico consegue recuperar PMs é num caixão contendo terra do solo de sua Terra Natal. ***Poderes Necróticos: TODOS, exceto Domínio Ósseo***.

DAYWALKER (-1P): quando a vampirização é incompleta, o personagem passa a ser uma mistura entre o que era e um meio-vampiro. Possui todas as características da sua Vantagem Única, mais a Dependência do Vampiro (sangue), que pode ser silenciada temporariamente com um soro difícil de obter. Cada vez que bebem sangue, ganham 1d3 pontos de Mácula, mas por 24h, têm F+1, Aceleração e podem ativar seu Poder Necrótico (se tiverem); se a Mácula acumulada ultrapassar os PVs, o personagem se torna Vampiro, do mesmo tipo que o mordeu. ***Poderes Necróticos: 1 da lista do Vampiro que o mordeu***.

ADENDO: todos os Vampiros podem passar sua condição desmorta (Vampirização) para um alvo, colocando um pouco de sangue seu dentro do alvo, pela boca ou pela mordida, e levando-o a 0 PVs, onde o Teste de Morte passa a ser: 1 → Muito Fraco; 2-5 → Vampirização (refaz a ficha como Vampiro); 6 → Morte.

ADENDO 2: se o vampirizado for um ser tipo Youkai (Anjo, Demônio, Licantropo), se der Vampirização no Teste de Morte, ele faz um teste de R; se passar, conserva todos os poderes da sua condição Youkai, mesmo refazendo sua ficha como Vampiro (esses poderes não contam na pontuação, ficam como bônus); falha no teste de R, ele perde os poderes de Youkai ao se tornar Vampiro; um Vampiro com poderes Youkai é chamado ***Abominação***.

MÚMIAS

SERVA (3P): você era soldado ou servo da nobreza antiga da sua terra e, pelo seu valor e determinação, foi escolhido para servir seus senhores no além-vida, conservado pela mumificação; idêntico à Vantagem Única, mas você recebe F+1 (se foi soldado) ou 3 Especializações de Perícias (se foi servo); ademais, ganha Escalar (de Movimento Especial) e Devoção (obedecer e proteger a Múmia de maior Estrato a lhe ordenar); seu Estrato é 1. ***Poderes Necróticos: Aura Assassina, Comunhão Arenosa, Desmontar, Necrocarne, Rapidez***.

SACERDOTISA (3P): você era um clérigo ou escriba, com especial ligação com os deuses; idêntico à Vantagem Única, e você recebe Clericato (essa Vantagem lhe dá 3 magias adicionais que devem ser ligadas à uma deidade da sua terra, você não precisa de Vantagens Mágicas para conjurar essas magias e pode fazê-lo gastando metade dos PMs necessários) e escolha entre Devoção (obedecer e proteger a Múmia de maior Estrato a lhe ordenar) ou Má Fama (traidor, rebelado); seu Estrato é 2. ***Poderes Necróticos: TODOS, exceto Domínio Ósseo***.

NOBRE (4P): você era príncipe/princesa (Estrato 3) ou rei(a) (Estrato 4) na sua terra, e era considerado um deus entre os homens e estar na sua presença era um deleite para os vassalos; idêntico à Vantagem Única, e você pode comprar Magia Branca, Elemental ou Negra por 1 ponto cada, ou Arcano por 2 pontos, você ganha Insano (Megalomaníaco) e Imortal 1 gratuitamente e, uma vez por Cena, até R vezes por dia, você pode Manifestar o Brilho Divino: uma ação sua (ataque, teste, magia…) aumenta uma Escala gastando 10PMs. ***Poderes Necróticos: TODOS, exceto Domínio Ósseo***.

"CONSTRUTOS"

O Ocultismo (das Ciências Proibidas) leva à obtenção de Desmortos Artificiais, criaturas sem alma, animadas por tubos, fios, eletricidade… eternamente dependentes de algum substrato ou recarga para continuarem animados. Geralmente esses Desmortos são obedientes aos seus criadores, quando os reconhecem, mas um instinto animal de sobrevivência pode levá-los a tentar fugir e sobreviver sozinhos. Eles não possuem Poderes Necróticos e são incapazes de lidar com magia, mas podem possuir Implementos e Vantagens (nenhuma ligada a lançar magias) diversos, dados por seus criadores. Da mesma forma que Construtos podem ser "curados" por testes de Máquinas, esses Desmortos podem ser "curados" por testes de Ciência, na mesma medida.

ABERRAÇÃO PROFANA (-2 OU -3P): você foi criado pela união e animação de partes se seres mortos (humanoides, animais, monstros, Desmortos…) tendo a forma que esse conjunto proporcionar, ou um derramamento "acidental" de algum produto estranho caiu sobre os restos mortais de algum ser e você veio daí; pode criar o personagem baseado no Ghoul ou Conspurcador, sem magia e sem Poderes Necróticos, e no lugar da Devoção/Dependência entra Dependência (Substrato), alguma substância repulsiva e asquerosa que seu criador sabe produzir.

NECROCIBORGUE (-2 OU -3P): semelhante à Aberração Profana, mas você é parte máquina, tendo partes eletromecânicas e/ou hardware implantado na sua estrutura; crie o personagem como uma Aberração Profana, trocando a Dependência (Substrato) por Bateria (Desvantagem), ademais, você é livre para pegar Vantagens e Desvantagens de Construtos; metade dos seus PVs deve ser recuperada pelos meios de "curar" Construtos e a outra metade, pelos meios de "curar" Desmortos (incluindo Testes de Ciência).

NECROMANTES

São os conjuradores especialistas na morte, em lidar com os mortos e os Desmortos. As magias mais importantes para um Necromante são: Controle de Mortos-Vivos (Manual 3D&T Alpha página 1d+88), Criação de Mortos-Vivos (1d+89) e Cura para os Mortos (1d+91), havendo muitas outras interessantes. Um Necromante básico deve ter, ao menos, Magia Negra ou Clericato ligado à uma deidade da morte ou dos Desmortos; apresentando somente o Clericato, recebe como 3 magias as mencionadas anteriormente, podendo conjurá-las normalmente; já um Necromante com ambas as Vantagens ganha a capacidade de lançar qualquer magia da Escola Negra com H+2, cumulativo com outros bônus de Vantagens (Aptidão Mágica, Conjuração de Misticismo etc.), além das 3 magias adicionais, que não se prendem às 3 mencionadas (mas recomenda-se muito que as conheça). Abaixo há 3 opções de Necromantes Especializados (Kits de Personagens, todos com a Função Dominante) com poderes bem interessantes para levantar os cabelos de Paladinos, Heróis e Clérigos Benévolos.

NECROMANTE MÉDIUM

Exigências: Magia Negra (ou Clericato) e Telepatia

Você é especialista na mente corrompida dos mortos e Desmortos, tendo autoridade para invocar hordas de fantasmas e obter todo o conhecimento encerrado pelos túmulos e calado pelo beijo frio da morte.

Amigos do Outro Lado: gastando 2PMs e 1 Ação Completa, você pode contatar os Mundos dos Mortos (planos para onde vão as almas dos falecidos) e conversar livremente com Fantasmas e Espíritos de lá e também os que estiverem ao redor de si (como se tivesse Xamã); ganha H+2 quando usa Controle de Mortos-Vivos num Fantasma e, ao invocar um Fantasma (Criação de Mortos-Vivos), ele terá 2 pontos de personagem para cada 1PM gasto.

Interrogatório Sombrio: gastando 1 PM e 1 Ação Completa, você pode fazer uma pergunta para qualquer Desmorto ou morto que consiga ver (direta ou indiretamente), se ele não passar num teste de R, deverá responder com a verdade (de acordo com a percepção dele sobre o assunto); cada 1PM gasto adicionalmente causa R-1 no teste do alvo (até R-3 gastando 4 PMs ao todo).

Caminhante dos Pesadelos: gastando 5 PMs, você tem a capacidade de invadir os sonhos de alguém que esteja vendo (ou que conheça) e interagir lá; sua ficha nesse mundo é idêntica à real, com +2 em todos Atributos, a ficha do dono do sonho é a real; se ele te vencer numa disputa de R (a sua aumentada), a situação se inverte e ele passa a ter o bônus de +2 e você perde esse bônus; seu corpo real fica totalmente indefeso, mas qualquer dano sofrido por ele e você volta de imediato; se alguém morre no sonho, morre o corpo real também.

NECROMANTE TITEREIRO

Exigências: Magia Negra (ou Clericato) e Ocultismo (de Ciências Proibidas)

Você é a mão que move as cordas, o senhor dos Desmortos corpóreos, aquele cujas hordas de Desmortos tomam cidades e atemorizam corações e mentes.

Controle Avançado: ganha H+2 quando usa Controle de Mortos-Vivos e pode escolher até 2 Desmortos sob seu controle para usar a manobra "Comando de Aliado" em vez de gritar comandos; você ainda terá apenas 1 Ação e 1 Movimento, mas pode fazer um agir e outro se mover, ambos usando a sua H, abrindo mão da sua própria Ação e Movimento; apenas Desmortos corpóreos.

Mestre das Cordas: você pode lançar Marionete pelo custo normal em PMs; se tiver essa magia na sua lista de conhecidas, escolha entre lançar ela pela metade do custo em PMs ou tornar o teste da vítima em R-2.

Rede Maldita: você e seus Desmortos controlados são um único ser; gastando 2 PMs adicionais, você pode lançar magias pelas mãos de um Desmorto em vez das suas; gastando 1 PM você pode transferir PV de um Desmorto para outro (gasta 1 Ação), permitindo um controle estratégico dos seus recursos Desmortos. Se tiver uma quantidade suficiente de Desmortos (mais de 40, consulte o mestre) sob seu controle, pode considerá-los um Exército (não uma Horda), pois o seu controle os mantém em ordem unida.

NECROMANTE LADRÃO DE ALMAS

Exigências: Magia Negra (ou Clericato) e Elementalista (Espírito)

Você se alimenta da morte e escraviza almas, fazendo do último suspiro de um desgraçado seu alimento.

A Sua Alma É Minha!: assim que um personagem vivo é derrotado na sua frente a até H metros, seja por você ou qualquer outro, você pode gastar 5 PMs e 1 Ação Completa e fazer uma disputa de R sua contra a dele; se vencer, a alma dele vira sua escrava; se perder, ele faz o Teste de Morte normalmente; uma alma escrava equivale a um Fantasma sob seu controle, podendo ser invocado para servi-lo, aprisionado num objeto ou corpo para controlá-lo como for possível ou queimado na Fogueira das Almas como combustível.

Dobrador de Espíritos: você pode aprender (e lançar) até seu valor de H magias Elementais tipo Espírito; se tiver Magia Elemental ou Arcano, esse número de magias você pode lançar pela metade do custo em PMs.

Fogueira das Almas: todos os Desmortos (incluindo Fantasmas) a até H metros de você devem passar num teste de R, ou irão queimar numa chama azulada que só pode ser apagada com magias de Cura (o que causa dano neles!) 2d ou maior; essa chama causa 1d de dano por rodada no Desmorto e, quando chega a 0PV, o Necromante recupera metade dos pontos (de personagem) do Desmorto em PMs, fazendo-o virar cinzas; Desmortos com a R maior que a do Necromante são imunes; atear esse fogo gasta 1 Ação Completa e 2 PMs por Desmorto que se quer queimar (só paga pelos que falham no Teste de R). Essa chama pode destruir Desmortos com Imortal I!

NECROMANCIA ADICIONAL:
MEU SANGUE TE PROTEJA! (VANTAGEM +1P)

Um Necromante pode sacrificar 2 PVs por Desmorto sob seu controle (ou aliado seu), concedendo-lhe R+2 contra Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos; deve escrever um símbolo na testa do Desmorto (gasta 1 Ação) usando o próprio sangue (o que pode causar problemas para o Necromante, dependendo do Desmorto); dura 1 Cena.

NECROMANCIA ADICIONAL:
DESENCARNAR (VANTAGEM +2P)

Um Necromante pode mortificar seu corpo, separando-o da alma (permanecem ligados por um fio de prata mística invisível) (gasta 1 Ação Completa) para ganhar a leveza e imaterialidade de um Fantasma (a alma ganha Incorpóreo); o corpo fica indefeso e em coma até o retorno da alma; para usar Invisibilidade, gaste 3 PMs; para usar Possessão, gaste 5 PMs; a duração é de 20min para cada 1 PM gasto; a alma se move em velocidade máxima e é preciso ver se dá tempo de voltar ao corpo, pois, se esgotar o tempo pelo fim dos PMs, ou se a alma for derrotada (rolar 6 no Teste de Morte chegando a 0 PVs) ou se o corpo for atacado e morto, o fio se rompe e o Necromante morre.

PODERES NECRÓTICOS

São capacidades especiais que os Desmortos podem comprar como Vantagens, aumentando seu poder. Ao lado do Poder vem o custo em pontos de personagem para comprar e o tipo de ação que deve ser empregada (gasta) para ativar o poder.

APARÊNCIA VIVA (AÇÃO COMPLETA / 1P): gastando 1 PM sua pele, cabelos, unhas, olhos e odor parecem de um ser vivo; por 2 PMs você apresenta atividade cardiopulmonar (falsa); por 3 PMs você apresenta todas as características biológicas de um ser vivo (falsas), exigindo teste Difícil de Ciências Proibidas/Ocultismo para confirmar sua não-vida; dura 1 hora.

AURA ASSASSINA (LIVRE / 1P): gastando 1 PM, você obriga o alvo do seu ataque a passar num teste de R para não ficar intimidado (sofre H-1) pela sua malevolência, até o fim do combate. Se passar no teste, fica imune a esse poder por 1 dia, somente contra esse desmorto. Adicione ao teste a diferença entre as R, do alvo e do desmorto: bônus se for maior, redutor se for menor.

CHAMADO DAS TREVAS (AÇÃO / 3P): gastando 5 PMs você pode fazer um ataque corporal e, caso acerte, em vez de dano o alvo deve passar num teste de R (-1 para cada 5 PMs gastos adicionalmente); se falhar, se torna um Esqueleto Guerreiro submisso a você (refaz a ficha).

COMUNHÃO ARENOSA (AÇÃO / LEIA): por 1 ponto (e gasta 1 PM), você pode dominar a areia, poeira ou terra fina ao redor de si para criar o efeito de Membros Elásticos e A+1; por 4 pontos (e gasta 3 PMs), seu corpo se torna areia e você ganha Membros Elásticos, Regeneração e Movimento Especial [Constância, Deslizar, Escavação]; dura 1 cena.

COMUNHÃO TENEBROSA (LEIA / 2P): o desmorto pode entrar numa sombra (ação completa) e sair em qualquer outra (movimento), passando pela Dimensão das Sombras. Quando está "atravessando", ele vê o mundo material através das sombras como um reflexo numa poça. A distância máxima alcançada é de 10m a cada 1 PM gasto.

DESMONTAR (MOVIMENTO / 1P): você pode separar partes do seu corpo para que se movam e ajam independentemente, aumentando o alcance, como a Vantagem Membros Elásticos. Isso não aumenta sua quantidade de ações ou movimentos e cada parte separada pode ser atacada e o dano é sofrido pelo corpo todo. Caso seja alvo de um acerto crítico em ataque, seu corpo se separa todo automaticamente sem gastar o Movimento. Você pode reunir as partes separadas desde que elas se juntem.

DOMÍNIO ÓSSEO (LIVRE / 1P): você pode endurecer seus ossos, aumentando A+1 para cada 2 PMs gastos, dura até o fim da cena (máximo A+5). Pode deixar seus ossos farpados (3 PMs, dura 1 cena) para, caso sofra um ataque corpo a corpo, o atacante deve passar numa Esquiva, ou sofre dano automático igual à sua A. Pode ainda causar uma imensa dor nos ossos do seu oponente, caso ele falhe num teste de R-1 para cada 2 PMs gastos no ataque (máximo R-5); caso acerte o ataque, além do dano, a dor causa H-1 para cada 2 PMs empregados até o fim da cena.

DRENAR ALMA (LIVRE / 2P): ao acertar um ataque corporal, você pode escolher causar dano nos PMs do alvo (no lugar dos PVs) e, a cada 2 PMs reduzidos, você recupera 1 PM ou 1 PV (escolhe na hora). Se o alvo chega a 0 PMs devido a esse poder, deve passar num Teste de Morte Especial: 1-2 → Muito Fraco, 3-5 → Inconsciente, 6 → Quase Morto.

DRENAR VIDA (LIVRE / 2P): quando acerta um ataque corpo a corpo numa criatura viva, a cada 2 PV que lhe tira, você recupera 1 PV ou 1 PM (escolhe na hora).

NECROCARNE (LIVRE / 1P): você pode endurecer sua pele, aumentando A+1 para cada 2 PMs gastos,

dura até o fim da cena (máximo A+5). Pode expelir uma secreção tóxica (3 PMs, dura 1 cena) para, caso sofra um ataque corpo a corpo, o atacante deve passar numa Esquiva, ou sofre dano automático igual à sua A. Pode ainda exalar uma névoa amoníaca com R metros de raio (dura 1 rodada) que causa FA=1d (químico) para cada 2 PMs gastos (máximo R+1 dados); o alvo tem -2 na Esquiva para saltar fora da névoa.

NEGATIVIDADE (AÇÃO / 2P): por 3 PMs, você gera uma área negativa ao redor de si (por meio de gemidos, lamentações, cânticos fúnebres ou miasma) com R metros de raio. Todo ser vivo nessa área deve passar num teste de R-1 a cada rodada, ou perde 1 PV e a gasta o dobro de PMs para ativar qualquer poder, vantagem ou magia nessa rodada. Dura 1 cena.

PULVERIZAR (LIVRE / 2P): quando zera os PV de um alvo, ele deve passar num teste de R ou A (o maior) menos a sua R ou H (o menor); se falhar, ele vira cinzas sem rolar o teste de morte, só podendo ser ressuscitado com a magia Desejo. Caso tenha a Vantagem Regeneração, faz o teste de morte normalmente, caso falhe no teste anterior.

RAPIDEZ (LIVRE / 1P): gastando 1 PM você ganha H+1 para Esquivas, Iniciativa e Deslocamentos (cumulativo com Aceleração). Dura 1 cena.

RETRIBUIÇÃO (AÇÃO / 1P): você pode conjurar a magia Ardil pelo custo normal em PM.

REFERÊNCIAS OFICIAIS SOBRE MORTOS-VIVOS NOS LIVROS DA LINHA 3D&T ALPHA:

MANUAL 3D&T ALPHA: Esqueleto, Fantasma, Múmia, Vampiro, Zumbi (Mortos-Vivos, Vantagens Únicas, p.1d+59), além de várias magias e regras para Monstros e Itens Mágicos.

MANUAL DO AVENTUREIRO: Cavaleiro da Morte (p.1d+26), Clérigo de Ragnar (p.1d+37), Clérigo de Tenebra (p.1d+39), Invocador* (p.1d+68), Necromante (p.1d+83), Sacerdote Negro (p.1d+100), Soldado Morto (p.1d+106), Taumaturgista* (p.1d+107), Teurgista Místico* (p.1d+108) – Kits de Personagem. *Kits que podem invocar Mortos-Vivos com bônus.

TORMENTA ALPHA: Morto (Desvantagem, p.51), Lich (Superkit, p.50).

MANUAL DOS MONSTROS TORMENTA ALPHA: Afogado, Aparição, Banshee, Bodak, Carniçal, Cemitério Vivo, Demônio das Sombras, Homúnculo, Inumano, Necrodraco, Pileus, Soldado Múltiplo, Verme Fantasma (Monstros, Parte 4, p.64), Tarso (o Rei dos Dragões-Lich, Personagem, p.72).

MANUAL DA MAGIA TORMENTA ALPHA: Thanatus, o Lich (Personagem Lenda da Magia, p.111), além de várias magias novas e itens mágicos.

MEGA CITY: Crônicas de Nova Memphis (Cenário, p.84), Espíritos (mencionado no box, p.88), Vampiros, os Senhores da Noite [Strigoi (Julius, Martel, Strix), Edimmu (Glammadhour, Lesthat, Nergal), Espécies e Clãs, p.89], Rebanho (Vantagem, p.104), O Beijo (Aventura, p.136).

MANUAL DO AVENTUREIRO MEGA CITY: Algoz (p.48), Ancião (p.50), Chupacabra* (p.53), Conde (p.54), Cria (p.55), Espírito de Vingança (p.57), Inumano* (p.59), Monstro* (p.61), Parasita (p.62), Relutante (p.63), Renegado (p.64), Sedutor (p.64) – Kits de Personagem. *Kits que podem ser Mortos-Vivos.

VITOR SOUZA

CAÇADOR DE MARTE

GALERIA DE VILÕES

Depois da apresentação da galeria de vilões do Cyborgue com uma análise mais aprofundada sobre como tais vilões são cruciais para a formação e consolidação do herói, é a vez agora de fazermos o mesmo com J'onn J'onzz, conhecido também como Caçador de Marte ou simplesmente Ajax.

GALERIA DE VILÕES

MARCIANOS DIGNOS DE NOTA

J'onn J'onzz já teve vilões nascidos em Marte com pouco ou nenhum carisma para ser explorado, mas temos cinco marcianos que realmente valem uma descrição à parte. Seja pelo tipo de vínculo com o Caçador de Marte, ou suas habilidades especiais inesperadas, ou seu interesse com relação ao nosso membro fundador da Liga da Justiça mais ignorado.

Ma'alefa'ak, ou chamado de Maléfico nos idiomas terrestres, não é só o mais poderoso e maligno marciano verde, mas também é o irmão do próprio J'onn J'onzz. De acordo com a versão mais recente deste vilão, a quase extinção dos marcianos verdes foi causada por ele, que uniu ciência e ocultismo criando a Praga de H'ronmeer, uma maldição que causou a combustão espontânea de todos os marcianos verdes que utilizassem poderes telepáticos, sobrando apenas dois vivos após o efeito pandêmico desta Praga: o próprio Ma'alefa'ak e seu irmão J'onn J'onzz, transformado em supersoldado – um efeito colateral da Praga de H'ronmeer sobre Maléfico é exatamente a perda de seus poderes telepáticos.

O monstro conhecido como Devorador de Marte (Martian Man-Eater) é fruto dos experimentos arcanos e científicos de Ma'alefa'ak, criado unicamente a partir da fusão de um grupo de marcianos brancos para aniquilar J'onn J'onzz.

A marciana Cay'an é um dos raros membros marcianos verdes a sobreviverem à Praga de H'ronmeer, por não estar na época telepaticamente conectada à civilização marciana, não sendo infectada pela Praga. Seu ódio por Ma'alefa'ak é justificadamente infinito, e ela acabou por estender seu ódio pelo Caçador de Marte ao saber que ele é irmão do genocida de sua raça. É sob influência de Cay'an que o Departamento de Segurança Nacional criou uma divisão específica de perseguição e aprisionamento a todos os marcianos na Terra.

Agora uma marciana com certa importância sem ligação nenhuma com Ma'alefa'ak. D'Kay D'Razz é uma marciana verde que praticava experimentos científicos aberrantes em vítimas de sua própria raça. Por esta razão, D'Kay foi aprisionada em uma espécie de limbo (como se não bastasse um monte de outras semelhanças com o Super-Homem, até a própria versão de Zona Fantasma os marcianos têm), fazendo com que ela enlouquecesse mais e mais ao longo do tempo isolada. Quando invocada na Terra, ela teve uma sobrecarga telepática ao ler simultaneamente tantas mentes humanas e atingiu um nível de insanidade ainda maior. E aí bastou descobrir que só restava J'onn J'onzz como último marciano verde que ela decidiu que ele seria seu parceiro de vida para que eles pudessem repovoar Marte – sua obsessão foi tal que ela tentou inclusive matar Miss Marte por considerá-la uma ameaça a seus planos. Parece que o Caçador de Marte não teve sorte com esta pretendente, uma marciana psicótica sem escrúpulos em seus experimentos e aparência deformada pela insanidade, e teve de dar um fora nela.

MALÉFICO 51KI

F3 H3 R3 A2 PDF4
15 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Marciano.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KITS: Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações, Saída pela Direita), Inimigo da Humanidade* (Domínio do Gene Alfa, Fortaleza Mental, Inimigo Natural, Treinamento Extenuante).

VANTAGENS: Alquimista, Genialidade, Magia Negra, Perito (Física Quântica), Perito (Psiquismo), Xamã.

DESVANTAGENS: Devoção (exterminar todos os marcianos), Má Fama (cientista inescrupuloso inimigo da Humanidade), Maldição (incapaz de utilizar Controle Mental, Forma Astral, Ilusão, Possessão e Telepatia).

PERÍCIAS: Ciência, Misticismo.

MAGIAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Detecção de Magia, Explosão de Sszzaas, Feras de Tenebra, Força Mágica, Ilusão, Ilusão Avançada, A Loucura de Atavus, Maldição das Trevas, Pequenos Desejos, Profanar, Proteção Mágica.

* Todos os poderes de Inimigo da Humanidade funcionam apenas contra marcianos e não terrestres.

Por fim, mais um cientista inescrupuloso entre marcianos verdes, este chamado Cha'rnn O'zzm. Por seus experimentos científicos aberrantes, Cha'rnn foi julgado pelo Conselho dos Caçadores (Manhunters) e considerado culpado de sedição, violência telepática, incontáveis atos de abuso de forma arbitrária e roubo de memória. Ele foi considerado um grave criminoso e, consequentemente, condenado a ser congelado como seus pares, além de "vestir" a carne vermelha feita de criminosos condenados já mortos e ser usado como um exemplo de punição pelos crimes praticados. Ele apareceu na Terra e começou a sequestrar pessoas para testar qual seria a mais adequada para ser hospedeira dele, até cruzar o caminho de Ajax.

CAY'AN 37KI

F2 H3 R2 A1 PDF2
10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Marciana.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Inimigo da Humanidade (Domínio do Gene Alfa, Inimigo Natural).

VANTAGENS: Aliado-Exército (Departamento de Segurança Nacional), Identidade Alternativa.

DESVANTAGENS: Devoção (exterminar todos os marcianos), Má Fama (inimiga dos marcianos).

PERÍCIAS: Manipulação.

* Todos os poderes de Inimigo da Humanidade funcionam apenas contra marcianos e não terrestres.

CHA'RNN O'ZZM 48KI

F2 H3 R2 A2 PDF2
10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Marciano.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações, Saída pela Direita).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Alteração Mental, Confundir, Controle Emocional II, Genialidade, Perito (Psiquismo), Troca Mental.

DESVANTAGENS: Má Fama (cientista inescrupuloso inimigo da Humanidade), Maldição (incapaz de utilizar Metamorfose) Sanguinário.

PERÍCIAS: Ciência, Medicina, Misticismo.

DEVORADOR DE MARTE 40KI

F5 H2 R5 A4 PDF2
25 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Marciano.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Monstro (Dilacerar, Ódio pela Herança, Temeridade).

VANTAGENS: Patrono (Maléfico).

DESVANTAGENS: Devoção (obedecer Maléfico), Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.

D'KAY D'RAZZ 36KI

F3 H3 R3 A2 PDF3
15 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Marciana.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Saída pela Direita).

VANTAGENS: Genialidade, Membros Elásticos.

DESVANTAGENS: Insano (Gregária, Histérica, Obsessiva – repovoar Marte com J'onn J'onzz, Paranoica), Monstruosa, Sanguinária.

PERÍCIAS: Ciência, Medicina.

Se você quiser utilizar Marcianos em suas campanhas, veja aqui como esta vantagem única é construída:

MARCIANO 23 PONTOS

ESCALA KIODAI

OBRIGATÓRIO: Possuir pelo menos 1 ponto em Poder de Fogo, dano por fogo (Visão de Calor)

VANTAGENS E SUPERPODERES: Aceleração, Controle Mental, Crescimento, Densidade, Forma Astral, Ilusão, Implemento (Brilho de Espírito), Incorpóreo, Invisibilidade, Metamorfose, Possessão, Reflexos de Combate, Regeneração, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Visão Aguçada, Visão de Raios-X, Visão Eletromagnética*, Visão Microscópica), Telecinesia, Telepatia, Voo.

DESVANTAGENS: Fraqueza (Incomum: muito próximo ao fogo), Insano (Fobia Incomum: fogo), Restrição de Poder (Incomum: muito próximo ao fogo), Vulnerabilidade (fogo)

***Visão Eletromagnética** permite enxergar ondas em todos os espectros que a visão humana não consegue, incluindo ondas de rádio, infravermelho, ultravioleta, ondas alfa, beta, gama e delta etc.

GÊNIOS DO CRIME INCOMPREENDIDOS

Nós temos um alienígena em escala Kiodai com imensos poderes voltados a metamorfose, telepatia e supersentidos. E ainda assim, ele foi exposto à vergonha de ter como vilões corriqueiros – tirando os marcianos genéricos acima – gênios do crime. Bem, o termo "gênio do crime" talvez seja superestimar demais alguns dos vilões abaixo, mas subestima demais a capacidade e os poderes do Caçador de Marte!

Vamos começar com o que representa pelo menos alguma ameaça a nível global. O Diretor (Headmaster, Thaddeus Hoskins) transferiu seu cérebro para um corpo androide e se declarou uma espécie de salvador da espécie humana, construindo uma espaçonave que ele batizou de Arca. Ele controla diversos robôs com sua mente, que servem de tripulação da astronave nunca ativada.

O Doutor Armadilha (Doctor Trap, Lawrence Trapp) está mais para um personagem apenas trágico, por ter visto sua esposa ser morta em um fogo cruzado entre a Casa da Dor e a Justice Experience (uma equipe de heróis bem obscuros, composta por Acro-Bat, Major Flashback, Manx, Mister Action, Song Bird e Bronze Wraith – este último, uma identidade secreta assumida por J'onn J'onzz). Como vingança, ele utiliza compostos bioquímicos para se tornar mais forte e ágil fisicamente, substitui seus maxilares superior e inferior por uma espécie de bocarra com a forma de armadilha de urso, cria robôs com a aparência dos membros da Justice Experience e mata um a um de formas cruéis, sobrando apenas Bronze Wraith que aposenta esta identidade e reassume a de Caçador de Marte.

A partir de agora, os gênios do crime são inacreditavelmente ridículos, o que na verdade torna nosso querido Caçador de Marte o mais ridículo de todos por não vencer com facilidade estes criminosos pé-de-chinelo. Começamos aqui com o Mestre da Fuga (Getaway Mastermind, Montgomery Moran), um ladrão podre de rico capaz de criar inventos dos mais diferentes para se salvar do que quer que possa aprisioná-lo. E agora a gente é obrigado a aceitar que um ladrão mestre da escapatória é capaz de se livrar de um dos telepatas mais poderosos da Terra, com treinamento de investigação...

Depois de Ma'alefa'ak, o Mago de 1.000 Ameaças (Wizard of 1,000 Menaces, Professor Arnold Hugo) é considerado o arqui-inimigo do Caçador de Marte, então nosso sentimento de pena por J'onn J'onzz só aumenta... Este personagem se revoltou quando um antepassado seu, um grande guerreiro, foi ignorado pela Sociedade Histórica de Gotham, e então usou sua genialidade na criação de um estimulador cerebral que não apenas potencializou sua genialidade, como o deixou com um crânio desproporcional para caber o cérebro. Ele assumiu este nome ridículo de Mago de 1.000 Ameaças e primeiro enfrentou Batman & Robin algumas vezes até decidir se mudar para Middletown, quando se torna então o nêmesis do Caçador de Marte.

DIRETOR 24N

F4 H2 R4 A5 PdF2
20 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Androide (aparência desagradável, alma humana).

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações, Saída pela Direita).

VANTAGENS: Genialidade, Inventor, Perito (Robótica), Riqueza.

DESVANTAGENS: Devoção (selecionar humanos merecedores da Arca), Fantasia (precisa selecionar os humanos merecedores de serem salvos na Arca), Má Fama (cientista louco).

PERÍCIAS: Máquinas.

EQUIPAMENTO: Astronave Arca [21Ki] (F3, H1, R4, A5, PdF1, Tripulação 5, Voo).

DOUTOR ARMADILHA 14N

F2 H3 R2 A2 PDF0

10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Vilão Teatral (Dedicação Insana, Por que Tão Sério?, Truque Irritante).

VANTAGENS: Aliado-Exército, Genialidade, Plano Genial, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento).

DESVANTAGENS: Insano (Obsessão – exterminar a Justice Experience), Monstruoso, Sanguinário.

PERÍCIAS: Manipulação.

MESTRE DA FUGA 20N

F0 H4 R0 A0 PDF0

3 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KITS: Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Saída pela Direita), Infiltrador (Despistar, Infiltrador treinado, Mestre em escaladas).

VANTAGENS: Base de Operações, Genialidade, Inventor, Invisibilidade, Perito (Escapismo), PMs Extras x1, Riqueza.

DESVANTAGENS: Má Fama (ladrão).

PERÍCIAS: Crime, Máquinas.

MAGO DE 1.000 AMEAÇAS 18N

F0 H3 R0 A0 PDF0

10 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: -

KITS: Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações, Saída pela Direita), Mecânico de Campo (Conserto Rápido, Conserto Profundo, Organizar Energias).

VANTAGENS: Genialidade, Inventor, Plano Genial, PMs Extras x1, PVs Extras x1, Riqueza.

DESVANTAGENS: Devoção (mostrar o valor histórico da família), Má Fama (cientista louco), Monstruoso.

PERÍCIAS: Ciência, Crime, Máquinas.

EXPLORANDO SEU PODER

Finalmente, depois de marcianos genéricos e gênios do crime superestimados, aqui começam os vilões cujas motivações, poderes e comportamentos valem a pena serem chamados de vilões contra nosso querido Caçador de Marte. Três destes são seres de origens muito diferenciadas, mas compartilhando um detalhe importante: são poderosos telepatas e usuários de formas astrais para cometerem suas atrocidades. Este é também outro detalhe: existem motivações mais claras, e sinistras, que tornam estes três ótimos adversários de Ajax.

Começamos por Bette Noir, uma mutante da categoria dos D.N.Aliens do Projeto Cadmus. Ela é um monstro horrível e incapaz de se movimentar, assim utilizando poderes telepáticos e astrais para projetar a imagem de uma bela moça. Bette Noir possui comportamento agressivo, quase animalesco, buscando atacar pessoas para absorver a energia psíquica de suas vítimas.

O Inominado (The Unnamed, Thoth) é um telepata extraterrestre que depende da possessão dos corpos e mentes de suas vítimas para sobreviver, e afirma ter sido responsável pelo genocídio dos marcianos na ausência de J'onn J'onzz. Ele invadiu a Terra e passou a realizar seus assassinatos para continuar sobrevivendo e se tornou então adversário do Caçador de Marte.

A terceira ameaça é o demônio Rott, um senhor de terras escravista de séculos passados. Seus escravos utilizaram necromancia para criarem a Joia do Sangue, um item mágico que transformou o sangue derramado, lamentos e sofrimento dos escravos em poder, permitindo que o portador deste item pudesse utilizar vários superpoderes sob o nome de Bloodwynd. Em certo momento, o próprio senhor das terras foi morto por um dos escravos que utilizava a joia, e sua alma foi absorvida pelo item. De dentro da Joia do Sangue, a alma já maligna deste homem se corrompeu ainda mais e ele se transmutou em um demônio, nomeando a si de Rott. Em certa época, Ajax foi tentar salvar o Bloodwynd de seu tempo mas falhou, não conseguindo impedir que tanto a alma como o corpo de Bloodwynd fosse absorvida pela joia e a própria Joia do Sangue se fundiu ao tórax do Caçador de Marte, forçando-o a assumir a identidade de Bloodwynd por certo tempo até ser libertado e poder enfrentar de vez Rott, liberto da Joia do Sangue que o aprisionou por séculos.

BETTE NOIR 24S

F0 H4 R2 A2 PDF0

10 PVS, 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Alien.

KIT: Psi (Enganar a Mente, Mente sobre a Matéria).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Absorção, Armadura Extra (fogo), Domínio de Elemento (fogo), Implemento (Armadura Espiritual, Contra-Ataque Mental), Incorpóreo, Forma Astral, Ilusão, Perito (Sedução), Metamorfose, Possessão, Rajada Mental, Telecinesia, Telepatia.

DESVANTAGENS: Deficiência Física (incapaz de se locomover), Inculto, Monstruosa.

PERÍCIAS: Manipulação.

O INOMINADO 29KI

F4 H4 R5 A3 PDF0

25 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Alien.

DANO: Esmagamento (F).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Armadura Extra (fogo), Controle Mental, Forma Astral, Implemento (Armadura Espiritual, Contra-Ataque Mental), Possessão, Rajada Mental, Telepatia, Troca Mental, Voo.

DESVANTAGENS: Inculto, Insano (Homicida), Monstruoso.

ROTT 41KI

F5 H5 R5 A5 PDF0

25 PVS, 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Meio-Abissal.

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Titereiro (Animar & Controlar, Dominação Mental, Foco em Manipulação).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Alteração Mental, Armadura Extra (fogo), Confundir, Controle Emocional II, Controle Mental, Implemento (Armadura Espiritual, Contra-Ataque Mental), Magia Negra, Possessão, Rajada Mental, Super Sentidos I (Faro Aguçado, Infravisão, Ver o Invisível), Troca Mental.

DESVANTAGENS: Monstruoso, Sanguinário, Vulnerabilidade (elétrico, sônico).

PERÍCIAS: Manipulação.

MAGIAS: Ataque Mágico, Aura de Morte, Cancelamento de Magia, Controle de Mortos-Vivos, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Fazer Falar, Força Mágica, A Furtividade de Hyninn, Marionete, Pânico, Pequenos Desejos, Profanar, Proteção Mágica, Roubo de Magia, Roubo de Vida.

EXPLORANDO SUA FRAQUEZA

Depois dos seres aberrantes com capacidades telepáticas e astrais para batalhas épicas contra o Caçador de Marte, temos agora três vilões, todos meros humanos, mas que possuem uma característica em comum: os três exploram o elemento fogo, o que os torna especialmente ameaçadores ao Caçador de Marte. Assim, é até interessante explorar que um super-herói da escala Kiodai ainda seja vulnerável aos ataques e estratégias de humanos que poderiam ser vencidos com um tapa seu, mas ainda assim conseguem ameaçá-lo de maneira que nem mesmo os monstros telepatas e astrais conseguem.

A vilã Chama (Scorch, Aubrey Sparks) recebeu poderes pirocinéticos quando o Coringa utilizou os poderes do Sr. Mxyzptlk para gerar sua versão deturpada de Liga da Justiça. Mesmo quando o Coringa foi vencido, algumas pessoas retiveram seus poderes, caso de Aubrey Sparks. Durante um breve momento em que decidiu deixar a vilania, ela foi treinada por J'onn J'onzz no controle de seus poderes e estabilidade mental, no que ambos se apaixonaram. Foi pela influência de Chama que Ajax despertou seu alter ego Fernus, a verdadeira forma dos marcianos de humanoides feitos de chamas e plasma. E assim, mais um relacionamento do Caçador de Marte vai para o brejo.

Antes um vilãozinho de quinto escalão, o Flama Humana (Human Flame, Mike Miller) foi preso pelo Caçador de Marte e declarou a si mesmo como o arquiinimigo de J'onn J'onzz, especialmente por saber do potencial destrutivo do fogo sobre o marciano. Mike Miller teve certa sorte ao longo de sua carreira vilanesca, por duas vezes sendo aprimorado por cientistas do mal que lhe deram capacidades extras: o Professor Milo realizou implantes cibernéticos nele de forma que ele se tornou mais forte e resistente. Já o Dr. Xenophon Quincy converteu as mitocôndrias de Mike em nanorreatores, lhe dando a capacidade de voar, controlar a própria estrutura corporal e o tornou uma espécie de reator nuclear ambulante.

Grande promessa de arquivilão para o Caçador de Marte na DC Pré-Zero Hora, Osprey (nome original da Águia-Pesqueira) foi abordado em apenas uma edição e nunca mais desenvolvido para realmente exercer seu papel destinado de nêmesis de Ajax. O que se sabe é que ele possui um traje de combate cheio de estilo noventista com garras metálicas, asas feitas de chamas e até brasão próprio.

CHAMA 12N

F1 H2 R1 A1 PdF3
5 PVs 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Fogo (F e PdF).

KITS: Senhor da Energia (Controle da Energia, Recuperação Revigorante), Senhor das Chamas (Dança das chamas, Resistência ao fogo).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Domínio do Elemento (fogo), PMs Extras x1, Teleporte.

DESVANTAGENS: Insana (Fantasia – incapacidade de separar a realidade criada pelo Coringa da realidade verdadeira).

FLAMA HUMANA 31N

F4 H2 R4 A4 PdF5
20 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KITS: Senhor da Energia (Controle da Energia, Recuperação Revigorante), Senhor das Chamas (Dança das chamas, Obliterar, Resistência ao fogo).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Alterar Temperatura, Crescimento, Densidade, Domínio do Elemento (fogo), Poder Oculto, Voo.

DESVANTAGENS: Devoção (aniquilar o Caçador de Marte).

PERÍCIAS: Crime.

OSPREY 15N

F1 H3 R2 A1 PdF0
10 PVs 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Corte (F).

KITS: Assassino (Ataque mortal, Golpe de misericórdia), Encouraçado (A Todo Vapor, Armadura Completa, Mira Computadorizada.

VANTAGEM: Reflexos de Combate.

DESVANTAGENS: Devoção (aniquilar o Caçador de Marte), Má Fama (caçador de meta-humanos).

PERÍCIAS: Crime, Esporte.

EQUIPAMENTO: Traje Osprey
(F3 – corte, H0, R2, A4, PdF3 – fogo, Voo).

PROBLEMAS COM O GOVERNO

De novo os simples humanos ameaçando a sobrevivência de nosso superpoderoso Caçador de Marte. Porém, desta vez é uma divisão especial no Departamento de Segurança Nacional focado única e exclusivamente em capturar e aprisionar marcianos, que eles consideram potencialmente mais perigosos que ogivas nucleares. A ideia por trás de uma divisão governamental "caçando o Caçador" é interessante especialmente por um conceito que pode passar batido: direitos migratórios. Quando e como o Caçador de Marte poderá ser considerado um cidadão e ter seus direitos respeitados? Como assimilar extraterrestres e garantir que eles tenham os mesmos direitos e deveres que os cidadãos nascidos no país (ou planeta)?

Por influência da marciana Cay'an (descrita entre os marcianos de destaque, mais no início desta matéria), o Departamento de Segurança Nacional dos EUA criou uma divisão especial treinada para encontrar e capturar especificamente marcianos, por considerarem que esta raça é um potencial agente de destruição em massa, facilmente capaz de manipular governos e sociedades. Sob o comando do Chefe Keane, todo um esquadrão é especializado em encontrar marcianos e inclusive utilizar equipamento capaz de paralisar ou até ferir marcianos (como a "munição Praga de H'ronmeer"). Rio Ferdinand e Giggs são seus principais agentes de campo.

CHEFE KEANE 14N

F1 H3 R1 A1 PDF2
5 PVS 5 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Oficial de Yuden (Comandar, Conhecimento militar, Ordens de combate).

VANTAGENS: Inimigo (humanoides), Patrono (Departamento de Segurança Nacional).

DESVANTAGENS: Devoção (aprisionar todos os marcianos).

PERÍCIAS: Investigação, Manipulação.

RIO FERDINAND 14N

F1 H4 R1 A1 PDF1
5 PVS 5 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Vingador (Crítico aprimorado – marcianos, Sentido sobrenatural – marcianos).

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Inimigo (humanoides), Patrono (Departamento de Segurança Nacional).

DESVANTAGENS: Devoção (vingar-se dos marcianos).

PERÍCIAS: Investigação, Manipulação.

GIGGS 14N

F1 H2 R1 A2 PDF2
5 PVS 5 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF).

KIT: Vingador (Crítico aprimorado – marcianos, Sentido sobrenatural – marcianos).

VANTAGENS: Inimigo (humanoides), Patrono (Departamento de Segurança Nacional), Reflexos de Combate.

DESVANTAGENS: Devoção (vingar-se dos marcianos).

PERÍCIAS: Combate, Investigação.

ORGANIZAÇÃO SECRETA CRIMINOSA

Se você for um fã de filmes spy-fi como 007 ou Missão Impossível, você já chegou a ver que para enfrentar as divisões secretas de espionagem "do bem", existe o contraponto de ordens criminosas secretas que manipulam governos e empresas pelas sombras da Humanidade. O Caçador de Marte tem uma organização assim como inimiga, uma vez que ele atua como investigador particular em sua identidade secreta de John Jones.

Ajax acaba por descobrir a existência desta organização chamada Abutre (Vulture, no original), com grande poder político sobre diversas áreas do mundo inteiro. Ela é liderada por uma figura misteriosa que assume diversos codinomes, mas cujo nome verdadeiro é Marco Xavier. Seus codinomes incluem Senhor Abutre, Sr. V, Senhor V e Sem Face (Mister Vulture, Mr. V, Mister V e Faceless, no original). Infelizmente, depois que Xavier foi dado como morto, a atuação da organização Abutre parece ter cessado, mas seria muito interessante que ela voltasse para se vingar de J'onn J'onzz.

SENHOR ABUTRE 20N

F0 H3 R0 A1 PDF1
3 PVS 10 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Fogo (PdF).

KITS: Mafioso (Capo, Cidadão de Bem, Eu Sou a Lei), Rei do Crime (Comandar Capangas, Presença Aterradora).

VANTAGENS: Aliado-Exército, Base de Operações, Contatos, Identidade Alternativa, PMs Extras x1, Riqueza.

DESVANTAGENS: Segredo (Rejeição: criminoso).

PERÍCIAS: Crime, Manipulação.

BATALHAS ÉPICAS GENÉRICAS

Sobraram dois vilões que o Caçador de Marte enfrentou em momentos específicos, e que não foram oponentes para nada mais que uma boa briga com base na força bruta – bem, e um pouco de estratégia e arte marcial, mas ainda assim briga pura e simples. Apesar do desafio genérico, a natureza de seus oponentes pelo menos deixa as batalhas muito mais interessantes: um deles é um Novo Deus de Apokolips, enquanto o outro é um satélite vivo!

Kanto é Novo Deus de Apokolips que invadiu Marte para escravizar os marcianos e torná-los bucha de canhão para os exércitos de Darkseid. Ele é um mestre de artes marciais e um exímio espadachim.

Fobos (Phobos) nada mais é que a lua de Marte que assumiu vida e forma monstruosa e ameaçava atacar Marte e a Terra, cabendo a Ajax enfrentar uma gigantesca lua com uma bocarra monstruosa.

FOBOS 26KI

F5 H1 R5 A5 PDFO
35 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Semideus (Keenn).

DANO: Esmagamento (F).

KIT: Kaijin (Arma Favorita – esmag. e perf., Daikaiju, Marca Registrada, Vigor de Combate).

VANTAGENS E SUPERPODERES: Aceleração, Domínio Gravitacional, Duro de Matar, Voo.

DESVANTAGENS: Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.

KANTO 29KI

F4 H5 R4 A4 PDFO
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: Semideus (Kallyadranoch).

DANO: Corte (F).

KITS: Invasor Intergaláctico (Arsenal, Horda Intergaláctica, Líder de Todos os Mundos), Mestre de Armas (Arma Favorita – corte, perf., Encantar Arma, Proteção Aprimorada).

VANTAGENS: Adaptador, Armadura Extra (físico), Equipamento (genérico), Patrono (Darkseid), Poder Oculto.

DESVANTAGENS: Má Fama (Novo Deus de Apokolips), Sanguinário.

PERÍCIAS: Combate.

Em resumo, o Caçador de Marte passou seus quase 70 anos de existência brigando com o irmão mago cientista, seus conterrâneos genéricos, fugindo de compromissos românticos entre marcianas e humanas pirocinéticas, enfrentando gênios do crime e organizações criminosas secretas, em batalhas telepáticas, astrais e épicas com seres semidivinos, lidando com sua pirofobia, vulnerabilidade mortal ao fogo e a extinção de sua espécie, e enfrentando problemas por ser um imigrante e visto como potencial agente de destruição em massa nos EUA.

Na próxima edição, confira a galeria de vilões da Mulher-Gavião!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

ADAPTAÇÃO

Record of Lodoss War

para 3D&T Alpha

Uma das maiores obras-primas da cultura japonesa, Record of Lodoss War é uma franquia de romances de alta fantasia, criada pelo Dungeon Master Ryo Mizuno em 1986, como uma espécie de replay de Dungeons and Dragons. Essas transcrições de RPG foram publicadas de 1986 a 1988 na revista Comptiq, criando um enorme sucesso na época, abrangendo até mesmo o público que não conhecia nada de RPG.

O anime lançado em 1990 foi produzido pelo estúdio de animação Madhouse. Alcançando um grande sucesso no Japão, Estados Unidos e na Europa, acabou chegando no Brasil pelo final dos anos 90. Mas Record of Lodoss War possui diversos mangás, light novels, jogos de videogame, além de mais uma animação (Chronicles of the Heroic Knight/1998).

Mas qual é o motivo dessa guerra?

"Segundo a lenda, há muito tempo aconteceu uma terrível batalha no continente de Alecrast entre dois deuses poderosos, Pharis (Deus da Luz) e Falaris (Deus da Escuridão). Uma luta que parecia não ter fim, arrastando com eles outros deuses, até restarem apenas outras duas deusas que se enfrentaram em batalha: Kardis (Deusa da Destruição) e Marfa (Deusa da Criação). Kardis, que lutava com o deus da escuridão, foi derrotada e amaldiçoou Alecrast, mas para evitar que a maldição se alastrasse por todo o continente, a benevolente Marfa separou o pedaço amaldiçoado, transformando-a numa ilha, um continente isolado que se chamou "Lodoss".

Após algumas centenas de anos, em uma série chamada "A Dama de Pharis", Kardis ressuscitou como uma "deusa-demônio" que vive em um labirinto, na pequena ilha de Marmo. Muitos perderam a vida em suas mãos, até que um grupo de aventureiros se une para derrotá-la, mas para alcançar a vitória, um é seduzido pela escuridão.

Nessa nova era, é chegada a hora em que um novo grupo de heróis deve se levantar para proteger a paz de Lodoss."

Com um enredo simples e maniqueísta, abordando a luta entre o Bem e o Mal, Record of Lodoss War trabalha todos os clichês clássicos das antigas histórias de RPG, que foram inspiradas em Tolkien e seu "O Senhor dos Anéis". Assim como em Dragonlance, os protagonistas precisam impedir o renascimento de uma deusa maligna e para tal, embarcam em uma viagem mortal por vários pontos do continente, lutando contra as hordas inimigas. Como nas histórias importantes, a morte é uma constante e assola o grupo principal, uma consequência funesta das guerras.

Se você gosta de RPG e de animes, recomendamos que assista Record of Lodoss War, que mesmo tendo sido lançado 33 anos atrás, envelheceu muito bem.

Quem são os principais personagens da história?

PARN, O GUERREIRO: é filho de Tessius, um desonrado Cavaleiro Sagrado de Valis. Partindo de sua pequena cidade natal, Zaxon, ele busca a verdade sobre a desonrosa dispensa de seu pai e pretende se tornar um guerreiro digno. Tem pele castanha, olhos azuis e cabelos escuros curtos, geralmente retratados como pretos. Nos romances e no anime OVA de 1990, ele começa usando a armadura de seu pai, bem como uma alça para uma espada longa. A armadura de seu pai passou de branca para marrom com a idade, devido a falta de polimento adequado e pela sujeira, e também está faltando o emblema vermelho dos Cavaleiros Sagrados.

Parn (12N)

F2 H2 R2 A2 PdF0
10PVs e 10PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano (Versatilidade).

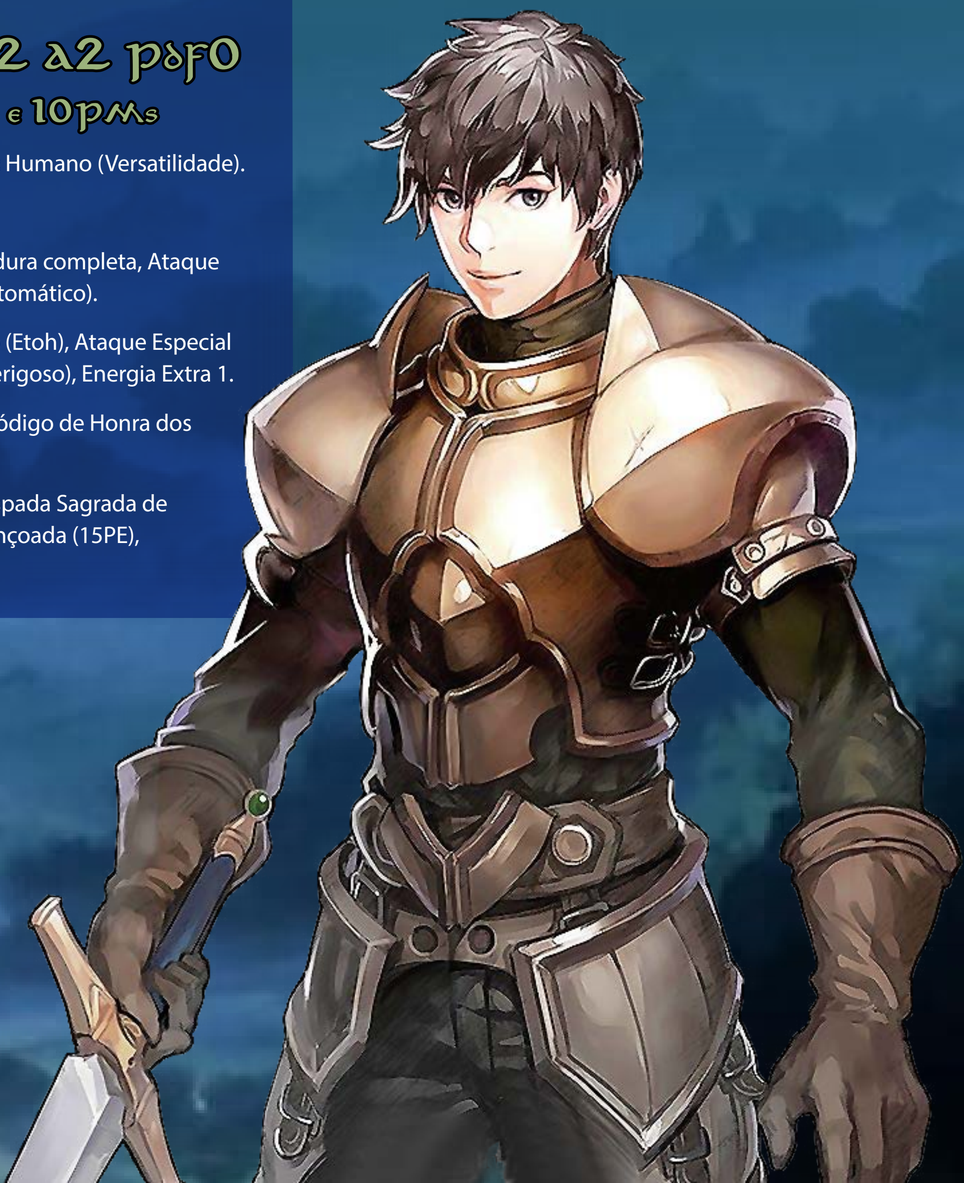
DANO: Corte (F).

KIT: Guerreiro (Armadura completa, Ataque Contínuo, e Crítico automático).

VANTAGENS: Aliado (Etoh), Ataque Especial (Espada Sagrada, F; Perigoso), Energia Extra 1.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis.

ARMA ESPECIAL: Espada Sagrada de Valis: F+1 (10PE), Abençoada (15PE), Equilibrada (5PE).



ETOH, O CLÉRIGO: nasceu e cresceu em Zaxon e foi amigo íntimo de Parn durante toda a sua infância. Ele saiu de casa aos quinze anos para se tornar um sacerdote de Pharis, estudando no Templo da capital de Alânia. Como clérigo tem papel importante curando os feridos e apartando brigas, principalmente entre Deedlit e Ghim. A príncipio, embarca na aventura por sua amizade com Parn, mas logo percebe que será mais importante do que imaginava. Quando encontra com a princesa Fianna de Valis, esta apaixona-se por ele, o que lhe rende algumas dores de cabeça e momentos cômicos.

Etoh (10N)

F0 H2 R3 A0 PdF0
15 PVs e 25 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano (Versatilidade).

KIT: Clérigo de Pharis: Khalmyr (Coragem Total, Dom da Verdade, Dom da Vontade).

VANTAGENS: Aparência Inofensiva, Aliado (Parn), Boa Fama, Clericato (Pharis), Magia Branca, Pontos de Magia Extra.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade, Protegido Indefeso (Fianna).

MAGIAS: Ataque Mágico*, Cancelamento de Magia*, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia*, Esconjuro de Mortos-Vivos, Força Mágica*, Pequenos Desejos*, Proteção Mágica*.

GHIM, O RANGER: originalmente um mineiro no Reino de Ferro, acabou ferido em um desmoronamento. Ele foi levado para o Templo de Marfa em Tarba para ser curado pelos sacerdotes. Aqui, a filha da Alta Sacerdotisa Neese, Leylia, cuidou dele e os dois se tornaram bons amigos. O anão meio rabugento, mas de bom coração, saiu em busca de sua amiga desaparecida, indo em busca da ajuda de Slayn, o Sábio do Norte. Ao longo de sua jornada, descobriu que Leylia havia sido sequestrada pela bruxa Karla. Sua obsessão é salvar sua amiga, que lhe salvou a vida anos atrás e que agora está sob o poder mental da bruxa.

Ghim (12N)

F3 H2 R2 A1 PdF0
06 PVs e 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Anão.

DANO: Corte (F).

KIT: Ranger das Cavernas (Conhecimento das profundezas, Mente labiríntica, Olhar sombrio).

VANTAGENS: Aliado (Slayn), Arena (Subterrâneo), Ataque Especial (Machado Destruidor, F;), Inimigo (Goblinóides),Resistência a Magia [0], Sentidos Especiais (Infravisão).

DESVANTAGENS: Devoção (encontrar e salvar Leilia), Frágil (velhice), Lento (velhice), Ponto Fraco (velhice).

PERÍCIA: Sobrevivência (Subterrâneo).

DEEDLIT, A ELFA: a última criança élfica nascida na Floresta Sem Retorno depois de um milênio, tem mais ou menos cento e sessenta anos, o que corresponde ao começo da vida de um adulto humano. Ela é extrovertida, segura, forte, responsável, mas muito ciumenta. Suas extravagâncias deixam todos meio chocados, mas sua objetividade em combate é impressionante, lutando com uma espada de esgrima e invocando os espíritos da natureza: Sylph, o espírito do vento, Undine, o espírito da água, e Jinn, o espírito rei do vento. Os nativos da Floresta Sem Retorno, têm como seus inimigos naturais os elfos negros da ilha de Marmo. Deedlit acaba se apaixonando por Parn e por sua natureza humana impulsiva.

Deedlit (12N)

F1 H3 R2 A1 PdF1

10 PVs e 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Elfo (H+1; FA+1 com espada e arco).

DANO: Corte (F), Perfuração (PdF).

KIT: Arqueiro Arcano (Projetos mágicos, Tiro longo).

VANTAGENS: Boa Fama, Magia Elemental, Sentidos Especiais (Visão Aguçada).

DESVANTAGENS: Protegido Indefeso (Parn).

PERÍCIAS: Sobrevivência (Florestas). [2]

MAGIAS: Ataque Mágico*, Cancelamento de Magia*, Detecção de Magia*, Força Mágica*, Pequenos Desejos*, Proteção Mágica*.

SLAYN, O MAGO: calmo, eficiente, sendo conhecido como o Sábio do Norte. É muito respeitado por seus poderes, sendo sua função a defesa do grupo. Mora na mesma vila de Parn e Etoh, tem em Ghim um grande amigo, divertindo-se com os confrontos entre o anão e a elfa.

Slayn (12N)

F0 H2 R2 A0 PdF0
10 PVs e 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano (Versatilidade).

KIT: Mago (Familiar Aprimorado, Magia versátil, Recuperar Mana).

VANTAGENS: Aliado (Ghim), Arcano, Familiar (Corvo: F0, H2, R1, A0, PdF0, 5PVs e 5PMs; Voo), Pontos de Magia Extra.

MAGIAS: Arpão, Ataque Mágico*, Baforada, Cancelamento de Magia*, Desvio de Disparos, Detecção de Magia*, Força Mágica*, Pequenos Desejos*, Proteção Mágica*.

WOODCHUCK, O LADINO: seu verdadeiro nome é Jay Lancard, sendo o último membro a se juntar ao grupo de Parn. Passou 22 anos de sua vida na prisão e lamenta muito a perda desses anos. Ele realmente se torna muito útil uma vez que Parn o liberta da masmorra da Fortaleza Myce. Com quase 40 anos, não confia em ninguém, não segue ninguém, mas é muito mais observador do que ele deixa transparecer. Ele é cômico, desbocado e atrapalhado, mas sabe manejar como poucos as adagas que sempre carrega. Fica possuído por Karla depois que os heróis conseguem libertar Leilya de seu domínio.

Woodchuck (12N)

F1 H4 R2 A1 PdF2
10 PVs e 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano (Versatilidade).

DANO: Corte (F), Perfuração (PdF).

KIT: Ladino (Ataque furtivo, Flanquear, Rei do Crime).

VANTAGENS: Ataque Especial (Adagas voadoras, PdF).

DESVANTAGENS: Código de Honra da Gratidão, Má Fama.

PERÍCIA: Crime.

PIROTESS: é uma elfa negra de Marmo. Uma figura de beleza graciosa e habilidade mortal, tem a pele escura e longos cabelos loiros (brancos no OVA e nas séries de TV). Ela usa roupas, botas e luvas brancas, e está equipada com uma espada semelhante a uma rapier. Pirotess é leal a Ashram e raramente sai de seu lado. Pirotess foi criada especificamente para a série OVA de 1990. Ela não aparece nos romances que o OVA cobre. Mizuno gostou de sua personagem e decidiu adicioná-la a romances posteriores.

Pirotess (12N)

F1 H4 R2 A1 PdF2
10 PVs e 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Elfo Negro (H+1).

DANO: Corte (F), Perfuração (PdF).

KIT: Garra de Tenebra (Crítico aprimorado [magia branca], Elfo eleito [FA+2 com espada e arco]).

VANTAGENS: Patrono (Império de Beld), Magia Negra, Resistência a Magia, Sentidos Especiais (Infravisão).

DESVANTAGENS: Código de Honra (garra de Tenebra), Devoção (Servir Ashram), Má Fama, Ponto Fraco (Luz do Dia).

PERÍCIA: Sobrevivência (Florestas)

MAGIAS: Ataque Mágico*, Cancelamento de Magia*, Detecção de Magia*, Força Mágica*, Pequenos Desejos*, Proteção Mágica*.

ASHRAM, O CAVALEIRO NEGRO: é frio, implacável e extremamente eficiente em batalha, muitas vezes matando facilmente seus oponentes. Ele é um homem de temperamento forte que não se rende facilmente, como mostrado por sua perseguição à Estrela Cadente, o Dragão Vermelho, e quando continua a ficar de pé e lutar enquanto Wagnard estava tentando matá-lo. Também é muito profissional e sério sobre seu trabalho como general, como quando um elfo escuro e um humano estavam tendo uma briga em seu exército, ele rapidamente interveio e repreendeu os dois.

WELLINGTON BOTELHO

Ashram (18N)

F3 H3 R3 A3 PdF0
15 PVs e 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano (Versatilidade).

KIT: Cavaleiro (Ataque em Carga, Combate Montado, Maestria em arma (espada e lança).

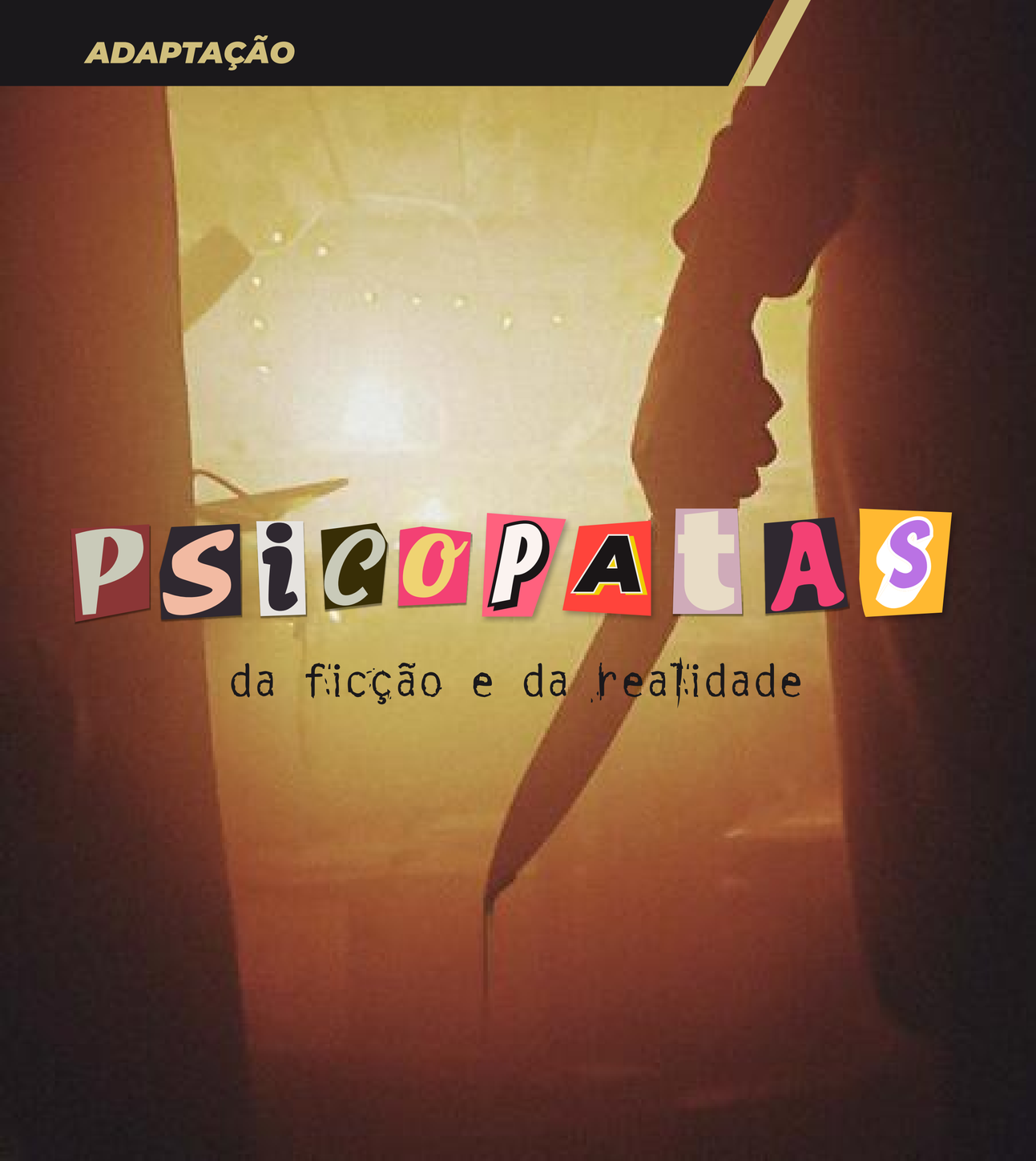
VANTAGENS: Aliado (Cavalo de Guerra: F3, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Energia Extra e Sentidos Especiais: audição aguçada e ver o invisível), Aliado (Pirotess), Ataque Especial (Espada Demoníaca, F; Poderoso), Parceiro (Cavalo de Guerra).

DESVANTAGENS: Fúria, Má Fama

PERÍCIA: Esportes

ARMA ESPECIAL: Soul Crusher: F+1 (10PE), Macabra (20PE), Toque Espectral (10PE).

Era das ARCAS
A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE 3DET VICTORY!
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br



PSICOPATAS

da ficção e da realidade

ADAPTAÇÃO

O que é psicopatia?

A psicopatia é considerada um transtorno de personalidade que se manifesta principalmente na adolescência ou início da idade adulta. Embora muitos psicopatas possam ser extremamente manipuladores, charmosos e confiantes, a maioria tem dificuldades em formar relacionamentos profundos e significativos com outras pessoas. Eles tendem a ser insensíveis ao sofrimento alheio e têm dificuldade em compreender as emoções dos outros, o que pode levar a comportamentos insensíveis ou mesmo cruéis. Eles podem ter um grande desejo por controle e poder, além de se envolver em comportamentos antissociais, como mentir, enganar, roubar e agredir outras pessoas.

Embora muitos psicopatas possam ser altamente inteligentes e ter um comportamento aparentemente normal, é importante ressaltar que a psicopatia é um transtorno real e que pode ser diagnosticado por profissionais de saúde mental qualificados. O tratamento para a psicopatia é difícil e muitas vezes ineficaz, já que os psicopatas geralmente não reconhecem ou se importam com a necessidade de mudar seu comportamento.

Em linhas gerais, a psicopatia é um transtorno de personalidade complexo que pode ter graves consequências para a vida das pessoas ao seu redor. É importante que o público em geral entenda que a psicopatia não é apenas um traço de personalidade ou uma característica de personagens fictícios, mas sim um transtorno mental real que requer atenção e cuidado adequados. É importante lembrar que a psicopatia não é sinônimo de comportamento violento ou criminoso, mas quando associada a esses comportamentos, pode levar a consequências trágicas.

Algumas características dos psicopatas

Os psicopatas são frequentemente retratados na ficção, em filmes, séries, jogos e livros. Na realidade, a psicopatia é um transtorno relativamente raro, afetando cerca de 1% da população. No entanto, psicopatas têm um grande impacto na sociedade, especialmente na área criminal, pois muitos assassinos em série e outros criminosos violentos são psicopatas.

Algumas das características comuns dos psicopatas são:

- Falta de empatia com o próximo
- Ausência de culpa ou remorso pelos seus atos
- Manipulação e enganação
- Comportamento impulsivo
- Egoísmo, narcisismo e vaidade
- Falta de responsabilidade pelos seus atos
- Agressividade, violência e sadismo
- Atração pelo perigo, desafios e adrenalina
- Manias de perfeccionismo
- Execução de ritos cíclicos no seu cotidiano
- Comportamentos sexuais criminosos e reprováveis

Serial Killers

Psicopatas serial killers são indivíduos que cometem assassinatos em série, ou seja, matam várias pessoas ao longo de um período de tempo, geralmente seguindo um padrão de comportamento ou modus operandi. Eles são conhecidos por sua falta de empatia, remorso e culpa, além de seu comportamento manipulativo e calculista.

Na ficção, há diversos exemplos de psicopatas serial killers, como Hannibal Lecter da série de livros de Thomas Harris (e posteriormente adaptada para filmes e séries de TV), Patrick Bateman de "American Psycho" de Bret Easton Ellis, Jigsaw de "Jogos Mortais" e o Coringa. Esses personagens são retratados como indivíduos altamente inteligentes, manipulativos e capazes de cometer atrocidades com extrema crueldade.

Na vida real, há diversos casos famosos de serial killers psicopatas, como Ted Bundy, Jeffrey Dahmer, John Wayne Gacy, Ed Gein, Jack o estripador, entre outros. Cada um desses casos tem suas próprias particularidades, mas todos apresentam um padrão de comportamento psicopático que inclui a falta de empatia e a capacidade de cometer atos de violência extrema sem sentir culpa ou remorso.

Rituais

Os "rituais" dos serial killers são comportamentos repetitivos que eles realizam antes, durante ou depois de cometerem um assassinato. Esses rituais podem incluir a escolha específica da vítima, a forma como o crime é cometido, a coleta de troféus das vítimas, entre outras coisas. Esses rituais geralmente têm um significado simbólico para o assassino, muitas vezes relacionados a traumas de infância, distúrbios mentais ou outras questões psicológicas. Em resumo, os rituais dos serial killers são comportamentos repetitivos que têm um significado simbólico para o assassino. Eles podem incluir a escolha específica da vítima, a forma como o crime é cometido e a coleta de troféus das vítimas. As preferências das vítimas variam, mas geralmente incluem pessoas vulneráveis. Os troféus são usados pelo assassino como uma forma de se lembrar do crime e sentir um senso de poder e controle.

Na ficção, é comum que os serial killers tenham rituais elaborados e complexos. Por exemplo, em "O Silêncio dos Inocentes", Hannibal Lecter usa um conjunto específico de técnicas para matar suas vítimas e depois remover a pele delas. Já em "Jogos Mortais", Jigsaw cria jogos elaborados e sádicos para suas vítimas, e cada jogo tem um significado simbólico específico.

Na realidade, os rituais dos serial killers variam bastante, mas eles geralmente têm um padrão repetitivo que pode ser identificado pela polícia. Por exemplo, o assassino em série Jeffrey Dahmer tinha um ritual específico de seduzir jovens homens em bares e boates, levá-los para sua casa, dopá-los e depois matá-los e desmembrá-los. Ele também guardava partes dos corpos como troféus.

As preferências das vítimas dos serial killers também variam bastante, mas geralmente eles escolhem pessoas que são vulneráveis e têm pouca probabilidade de serem encontradas. Isso pode incluir mulheres jovens, crianças, mendigos, prostitutas, entre outros. Em alguns casos, o assassino tem um tipo específico de vítima que ele busca repetidamente.

A coleta de troféus das vítimas é comum em muitos casos de serial killers. Esses troféus podem incluir partes do corpo da vítima, objetos pessoais, fotografias, entre outros. Eles são frequentemente usados pelo assassino como uma forma de se lembrar do crime que cometeu e sentir uma sensação de poder e controle sobre a vítima mesmo depois de morta.

Como usar um NPC psicopata na suacampanha

Se você está pensando em incluir um NPC psicopata na sua campanha de RPG, é importante ter em mente que a psicopatia é um transtorno complexo e que deve ser retratado de forma cuidadosa e respeitosa.

Algumas dicas para criar um NPC psicopata interessante e realista são:

- Faça uma pesquisa sobre psicopatia e as suas características.
- Crie um personagem com uma história de vida interessante e que justifique o seu comportamento psicopático.
- Desenvolva uma personalidade complexa, com pontos fortes e fracos.
- Evite retratar o NPC psicopata de forma estereotipada ou caricatural.
- Tenha em mente que a psicopatia não é uma desculpa para comportamentos extremamente violentos ou criminosos, e que a sua inclusão na campanha deve ser cuidadosamente pensada para não ser ofensiva ou prejudicial aos jogadores.

Aqui estão alguns exemplos de como vantagens, desvantagens e perícias do sistema 3D&T Alpha podem ser utilizadas para construir um NPC psicopata com desvio de caráter:

Vantagens:

APARÊNCIA INOFENSIVA: o NPC pode ter uma aparência que não sugere perigo, o que o ajuda a se infiltrar em lugares e a passar despercebido.

ALIADOS: O bom e velho comparsa de crime que está sempre pronto para te auxiliar e salvar sua barra. Às vezes, é bom ter um servo leal, que pode ter a mente tão doentia quanto o psicopata, ou simplesmente uma pessoa comum que foi manipulada/coagida/feita de escrava pelo psicopata.

GENIALIDADE: Por vezes, um psicopata é muito inteligente e se destaca mais que os demais ao seu redor, conseguindo cargos de liderança por conta de sua genialidade.

RIQUEZA: Se ter muito dinheiro já é bom para pessoas normais, para um psicopata é um facilitador para seus atos, seja por conta de uma base de operações, ou pela aquisição de equipamentos.

PODERES DE KITS: é sempre importante que o psicopata possua algum kit com poderes que o ajude a ser bem sucedido em suas empreitadas, principalmente em não deixar rastros e ser o mais eficiente possível.

PATRONO (OU ORGANIZAÇÃO CRIMINOSA): o NPC pode ser financiado ou protegido por uma organização criminosa, o que lhe dá mais poder e recursos.

Desvantagens:

CÓDIGOS DE HONRA: o psicopata pode seguir uma espécie de "código de honra" próprio, que justifica seus atos violentos ou criminosos e que moldam sua personalidade. Geralmente os códigos da derrota, do ninja ou do caçador.

INSANIDADES: essa desvantagem pode representar um transtorno mental que faz com que o NPC tenha uma visão distorcida da realidade e das suas ações. São muitas, quase todas insanidades combinam com um psicopata, sobretudo àquelas ligadas à traumas, ao ego e à sede de sangue, como insano fobia, megalomaníaco e homicida.

MÁ FAMA: você pode ter uma reputação negativa, o que pode fazer com que as pessoas o evitem ou se sintam amedrontadas na sua presença. Mas não quer dizer que as pessoas tenham absoluta certeza de seus atos (ainda).

PROCURADO: Você é procurado pelas entidades policiais nacionais e/ou internacionais. Nesse caso, você já é conhecido e perseguido por já terem descoberto seus atos.

Perícias:

CRIME: o psicopata pode ser um criminoso ou ter uma habilidade especializada em atividades ilegais, como arrombamentos, roubos, furtividade, criptografia, armadilhas, disfarces, venenos ou assassinatos.

MANIPULAÇÃO: você pode ter uma habilidade especial para convencer e manipular outras pessoas, o que pode ser usado para enganar e chantagear e maltratar psicologicamente suas vítimas.

Essas são apenas algumas sugestões de como o sistema 3D&T Alpha pode ser usado para criar um NPC psicopata com desvio de caráter. Claro, é importante lembrar que esses elementos não são exclusivos da psicopatia e que cada personagem é único e pode ter suas próprias vantagens, desvantagens e perícias.

Identificando e capturando um psicopata

Identificar e capturar um psicopata em uma campanha de RPG pode ser um grande desafio para os personagens, mas algumas dicas podem ajudar a tornar essa tarefa um pouco mais fácil.

Primeiro, é importante observar o comportamento do suspeito. Psicopatas muitas vezes têm um comportamento errático e inapropriado em relação aos outros, incluindo um desrespeito pelas regras sociais e normas de comportamento. Eles também podem ser manipuladores e mentirosos, procurando esconder suas ações e se apresentando como pessoas normais.

Um exemplo de identificação de um psicopata na vida real é o caso de Ted Bundy, que matou pelo menos 30 mulheres nos Estados Unidos na década de 1970. Ele era um homem atraente e carismático, que usava sua aparência e charme para atrair suas vítimas. No entanto, as autoridades perceberam que ele tinha um padrão de comportamento incomum, incluindo uma falta de empatia e uma falta de respeito pelas mulheres.

Outra dica para identificar um psicopata é procurar por sinais de comportamento violento ou obsessivo. Psicopatas muitas vezes têm fantasias violentas e podem deixar pistas desses pensamentos em suas ações. Eles também podem ter um comportamento obsessivo em relação a certas coisas, como colecionar troféus de suas vítimas.

Um exemplo de captura de um psicopata na ficção é o personagem Dexter, da série de TV "Dexter". Ele é um serial killer que só mata outros assassinos, e é capaz de esconder sua verdadeira identidade graças à sua habilidade em limpar as cenas do crime e esconder suas ações. No entanto, ele é eventualmente descoberto pelas autoridades quando comete um erro ao matar um inocente.

Um exemplo de captura de um psicopata na vida real é o caso de John Wayne Gacy, um assassino em série que matou pelo menos 33 homens e meninos em Chicago nos anos 1970. Ele foi descoberto pelas autoridades depois que um jovem escapou de sua casa e contou às autoridades sobre o que havia acontecido. As autoridades então fizeram uma busca na casa de Gacy, onde encontraram corpos enterrados no porão.

Uma vez identificado o psicopata, a próxima etapa é investigar e capturá-lo. Uma boa estratégia pode ser criar um perfil psicológico do assassino, procurando por pistas em suas ações e comportamento que possam ajudar a determinar seus movimentos futuros. A cooperação com as autoridades locais também pode ser útil, bem como a utilização de tecnologias avançadas para rastrear seus movimentos.

Os pontos fracos dos psicopatas incluem sua falta de empatia e sua tendência a assumir riscos desnecessários. Eles podem se tornar complacentes e descuidados em relação às suas ações, o que pode levar a erros que os levam à captura. Além disso, muitos psicopatas têm um desejo de reconhecimento e atenção, o que pode levá-los a cometer erros ao tentar impressionar os outros.

Novas desvantagens:

Aqui você pode ver algumas novas desvantagens clássicas de psicopatas que podem ser compradas tanto por NPCs como por PCs:

CÓDIGO DE HONRA PRÓPRIO (-1): Você segue uma cartilha moral de regras próprias, que afetam diretamente sua personalidade psicopatia e modo direto de interagir com as pessoas. Em termos de regras, compile três regras simples e objetivas para criar um código moral único, com a provação final do mestre (Exemplo: só mata criminosos, sempre retribui o que lhe fazem, não admite ser desrespeitado, não mata durante feriados religiosos, não fere ninguém que já tenha sido gentil com você, nunca ter relações sexuais, sempre cumprir sua palavra, jamais rejeitar comida, sempre deixar o ambiente limpo e etc...).

INSANO NARCISISTA (-1): Você não admite que haja imperfeições em seus atos, falas, e sobretudo, na sua aparência física. Você dedica horas do seu dia para cultuar seu corpo e vestimentas, para que todos reparem em você. Você sofre o redutor de -1 nos testes de todas as características quando algo prejudique ou ameace sua aparência e vaidade, principalmente se isso afetar o que os outros pensam de você. Você também não resiste a uma oportunidade de se destacar em um grupo.

INSANO SÁDICO (-1): o mesmo que a desvantagem "sanguinário", mas voltado à psicopatia.

INSANO SOCIOPATA (-1): Você é insensível ao comportamento social, possui falta de empatia e remorso e desprezo pelas normas sociais. Você recebe H-2 em testes para interações sociais e interpessoais como lábia, atuação e interrogatório, mas recebe H+1 para tortura e intimidação. Um investigador que tenha identificado seu comportamento antissocial recebe H+1 em testes de perícias para capturá-lo.

RITUAL (-1): Você segue um rito, uma série de atos metódicos e obrigatórios para atender seus atos criminosos/reprováveis e desejos insaciáveis (geralmente insano homicida ou alguma desvantagem que cause prejuízo a outra pessoa). Esse rito é tão importante pra você, que só se satisfaz quando é bem efetuado (redutor de -1 em todos os testes por 1d horas se não seguir o rito à risca). Seguir um rito faz com que você seja mais fácil de ser capturado, devido seus métodos repetitivos. Um investigador que tenha identificado seu ritual recebe H+1 em testes de perícias para capturá-lo.

Alguns personagens psicopatas da ficção

DEXTER MORGAN é um personagem fictício da série de televisão "Dexter". Ele é um técnico forense de Miami que trabalha para a polícia durante o dia, mas à noite, ele se transforma em um assassino em série que mata outros assassinos que escaparam da justiça. Dexter é extremamente inteligente e controlado, mas também é um sociopata que não consegue sentir emoções normais, como remorso ou amor. Ele foi ensinado por seu pai adotivo, um policial, a canalizar seus impulsos assassinos de maneira construtiva e a manter uma aparência normal para sua família e colegas de trabalho. O personagem é conhecido por sua habilidade em encontrar e matar criminosos impunes, mas também por sua luta constante para se manter sob controle e esconder sua verdadeira natureza.

Dexter Morgan [12N]

F1 H2 R2 A0 PdF0
10 PVs 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento e Corte (Força), Esmagamento (PdF)

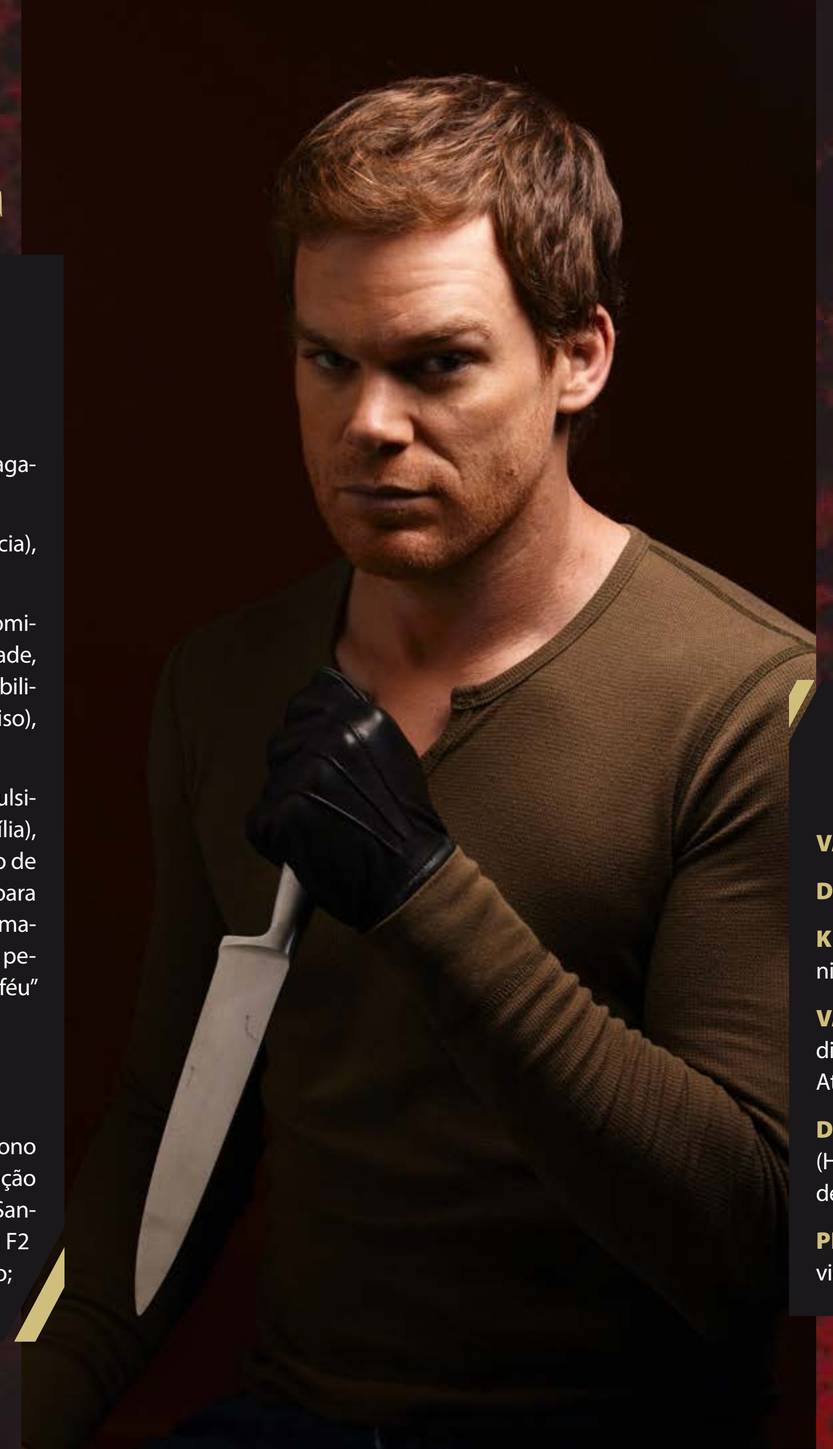
KITS: Jornalista investigativo (Faro para Notícia), Vigilante (Despistar, Trabalho Sujo).

VANTAGENS: Patrono (Departamento de Homicídios de Miami), Poderes Legais, Invisibilidade, Técnicas de Luta 2 (Imobilização, Ataque Debilitante, Ataque Surpreendente, Ataque Preciso), Equipamento 2.

DESVANTAGENS: Insano (Homicida, Compulsivo: Por sangue), Protegido Indefeso (Sua Família), Segredo (Açougueiro de Bay Harbour), Código de Honra de Harry (nunca ser pego, investigar para garantir que sua vítima seja um assassino, só matar assassinos), Ritual (Cortar suas vítimas em pedaços, descarta-los em sacos e pegar um “troféu” de sangue).

PERÍCIAS: Crime, Ciências, Lábia, Atuação, Acrobacia.

EQUIPAMENTOS: Injeção - Implemento de Sono (Restrição: Apenas ao Toque); Kit de Investigação Forense - Sentidos Especiais (Detecção de Sangue, Infravisão, Visão Aguçada); Kit de Facas - F2 (corte), Ataque Especial (Força), Uso Ampliado; Carro: F3, A3, Tripulação 2.



HANNIBAL LECTER é um personagem fictício criado pelo escritor Thomas Harris, que aparece em vários de seus romances e na adaptação cinematográfica "O Silêncio dos Inocentes". Lecter é um psiquiatra brilhante e charmoso, mas também é um canibal e um assassino em série altamente manipulador. Ele é extremamente inteligente e tem um interesse incomum por arte e cultura, bem como por psicologia e patologia. O personagem é conhecido por sua habilidade em ler e controlar as mentes de outras pessoas, além de sua crueldade e sadismo implacáveis.

Hannibal Lecter [14N]

F1 H3 R2 A0 PdF0
10 PVs 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Corte (Força), Esmagamento (PdF)

KITS: Aristocrata (Língua ferina, Palavra conveniente), Assassino (Golpe de misericórdia).

VANTAGENS: Riqueza, Memória Expandida (Medicina) Técnicas de Luta x1 (Ataque Debilitante, Ataque Surpreendente).

DESVANTAGENS: Má Fama, Procurado, Insano (Homicida; Canibalismo), Ritual (coletar pedaços de suas vítimas para testar novas receitas).

PERÍCIAS: Artes, Manipulação, Idiomas, Furtividade, Rastreio, Armadilhas.

PATRICK BATEMAN é o personagem principal do filme "Psicopata Americano", interpretado por Christian Bale. Ele é um banqueiro de investimentos de Wall Street que aparenta ser um jovem bem-sucedido e sofisticado, com uma vida aparentemente perfeita. No entanto, ele é um psicopata extremamente violento e sádico, que mata sem remorso ou empatia. Bateman é obcecado por sua aparência, dinheiro e status social, e exibe um comportamento narcisista e egocêntrico. O filme retrata sua descida à loucura e a luta interna entre sua persona pública e sua verdadeira natureza psicopata esquizofrênica.

Patrick Bateman [7N]

F1 H1 R1 A0 PdF1

5 PVs 5 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Corte (Força), Perfuração (PdF)

KITS: Impostor (Disfarce ilusório, Impostor).

VANTAGENS: Equipamento 2, Riqueza.

DESVANTAGENS: Insano (Homicida) Insano Narcisista, Insano Fantasia (esquizofrenia).

PERÍCIAS: Manipulação.

EQUIPAMENTOS: Machado – F2 (corte), Ataque Especial (F); Motosserra - F2 (corte), Ataque Especial (F); Revólver – PdF2 (perfuração).

NORMAN BATES é um personagem fictício do filme "Psicose", dirigido por Alfred Hitchcock. Ele é o proprietário do Motel Bates, uma parada popular para viajantes em busca de descanso, mas por trás de sua fachada aparentemente simpática, Norman esconde um segredo sombrio. Ele é um psicopata que mata mulheres que se hospedam no motel e que é profundamente perturbado pela sua relação com sua mãe, que o controla e manipula mesmo depois de morta. Norman é conhecido por sua personalidade dividida e sua obsessão pela mãe, que assume em alguns momentos, como se fosse ela, matando suas vítimas. O personagem se tornou um ícone do cinema de terror e é lembrado como um dos mais assustadores vilões da história do cinema.

Norman Bates [7N]

F1 H1 R1 A0 PdF0

5 PVs 5 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Perfuração (Força), Esmagamento (PdF)

KITS: Vigarista (Impostor, Língua ferina).

VANTAGENS: Arena (Motel Bates), Patrono (seu motel).

DESVANTAGENS: Insano Fantasia (surtos que fazem ele achar que é sua mãe), Insano Dupla Personalidade, Ritual (matar mulheres jovens no seu motel).

PERÍCIAS: Manipulação, Artes.

JOHN KRAMER, também conhecido como Jigsaw, é um personagem fictício da série de filmes "Jogos Mortais". Ele é um assassino em série que cria armadilhas elaboradas para seus alvos, na tentativa de ensinar-lhes uma lição sobre valorizar a vida e enfrentar suas falhas pessoais. Jigsaw acredita que a dor e a tortura são necessárias para que as pessoas aprendam a apreciar suas vidas e evitem comportamentos autodestrutivos. O personagem é conhecido por sua habilidade em manipular os outros e enganar a polícia, além de sua crueldade e sadismo implacáveis. Embora ele seja um assassino em série, Jigsaw é retratado como um anti-herói em alguns dos filmes, já que suas vítimas geralmente têm histórias de vida conturbadas e problemas pessoais.

MAIKO "MYKING" DANTAS

John Kramer, Jigsaw [10N]

F0 H2 R0 A0 PdF0

0 PVs 20 PMs

VANTAGEM ÚNICA: Humano.

DANO: Esmagamento (Força e PdF)

KITS: Sabotador (Armadilheiro, Mestre das explosões).

VANTAGENS: Aliados x2 (Amanda e Hoffman), Inventor, Instrutor, Genialidade, PMs Extras x2.

DESVANTAGENS: Frágil, Maldição (Doença terminal), Insano Compulsivo (Tentar mudar as pessoas com seus jogos mortais), Procurado, Ritual (Procurar, capturar e submeter suas vítimas aos seus jogos mortais).

PERÍCIAS: Crime, Manipulação, Máquinas.

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

DOIS GRUNTS NUMA MOTO

UMA AVENTURA PARA 4D&T

EPISÓDIO DO DIA

Essa criatura assombra não só os Defensores, mas também os civis de Tóquio.

A mando de um General ou Vilão, esses Grunts assaltam os desavisados, com um ataque ligeiro afanando o que quer que tenham em mãos – geralmente os Trecos de Transformação ou Armas do Poder. Eles também andam armados, fazendo ameaças e atacando para cobrir sua fuga quando necessário, e sua moto turbinada pelo poder vilanesco lhes garante segurança na movimentação.

Em regras: São Grunts comuns, porém, com 2 DVs, Fortificados e com distribuição de Talentos diferente. Confira a seguir a ficha dos Grunts e de sua moto tunada.

A MOTO

Veículo 2, Escala Ningen.

For 14 (+2), Des 17 (+3).

2 DVs (12 PVs),

CA 15 (+2 DVs, +3 Des).

TALENTOS: Máquina de Corrida.

ARMAS: atropelamento +2 + BBA do Piloto (dano 1D esmagamento).

O PILOTO

Grunt 2, LM

2 DVs + 4 (14 Pvs); Iniciativa +3; **CA 15** (+2 DV, +3 Des)

ATAQUES/DANO: Pistolaser +5 (Média, projétil, dano 1D perfuração).

HABILIDADES: For 15 (+2), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 10, Sab 8 (-1), Car 6 (-2).

RESISTÊNCIAS: Fort +2, *Refl +6, Vont -2;

BBA +2.

PERÍCIAS: Esconder-se +7, Furtividade +7, Pilotar +5.

TALENTOS: Perícia Extra (Pilotar), Piloto.

DEFEITOS: Incomunicável, Código de Honra do Samurai.

O ATACANTE

Grunt 2, LM

2 DVs + 4 (14 Pvs); Iniciativa +7; **CA 15** (+2 DV, +3 Des)

ATAQUES/DANO: Pistolaser +5 (Média, projétil, dano 1D perfuração).

HABILIDADES: For 15 (+2), Des 16 (+3), Cons 14 (+2), Int 10, Sab 8 (-1), Car 6 (-2).

RESISTÊNCIAS: Fort +2, *Refl +6, Vont -2.

BBA +2.

PERÍCIAS: Esconder-se +7, Furtividade +7, Pilotar +5.

T**ALENTOS:** Golpe Poderoso, Iniciativa Aprimorada.

DEFEITOS: Incomunicável, Código de Honra do Samurai.

O ataque do Dois Grunts numa Moto se tornou muito recorrente na cidade de Tóquio. Tanto a Polícia quanto a CDT receberam diversos boletins sobre esses Grunts, que roubavam não apenas Defensores desavisados, mas também os pertences valiosos dos civis, como celulares e joias, os motivos disso ainda são um mistério.

Alguns Defensores conseguiam reaver seus pertences e os dos civis, por fim dando cabo dos Grunts e suas Motos, mas sempre apareciam mais, e mais, e mais. Gangues dessas criaturas aterrorizavam os principais cruzamentos da cidade, como o de Shibuya ao lado da estação de trem, que segundo as pesquisas urbanas, serve de palco para o trânsito de 1 a 3 mil pessoas por minuto.

Repórteres e streamers corajosos, ou estúpidos, seguiram os Grunts e suas Motos, e descobriram que eles sempre juntam uma certa quantidade de itens de roubo e levam para uma espécie de líder, num local relativamente perto dos principais pontos de ataque, mas um local bem oculto e guarnecido por Grunts Seguranças. Infelizmente, esses repórteres e streamers tiveram seus equipamentos roubados e não puderam comprovar suas histórias, muito menos publicar suas matérias, agora estão apavorados pedindo ajuda para os Defensores.

TRANSFORMOTO

O líder da gangue do Dois Grunts numa Moto é um ser transformo, uma máquina senciente que transita entre sua forma de moto e forma humanoide. Com seu poder e influência pode invocar Grunts E Motos, usando isso para obter recursos para seu Mecha pessoal, que ainda está em fase de construção.

(Este é um Monstro com Talentos de Máquina, aconselhados para grupos de Defensores de 2° ou 3° Nível.)

THIAGO "TH" SANTOS

GRUNT SEGURANÇA

Grunt 2, LM

2 DVs + 6 (18 Pvs); Iniciativa +6; **CA 14** (+2 DV, +2 Des)

ATAQUES/DANO: Escapamento +5 (Grande, corpo a corpo, dano 2D+3 esmagamento).

HABILIDADES: For 16 (+3), Des 14 (+2), Cons 16 (+3), Int 10, Sab 8 (-1), Car 6 (-2).

RESISTÊNCIAS: *Fort +6, Refl +2, Vont -2.

BBA +2.

PERÍCIAS: Esconder-se +6, Furtividade +6.

T**ALENTOS:** Marreta Shoujo, Iniciativa Aprimorada.

DEFEITOS: Incomunicável, Código de Honra do Samurai.

TRANSFORMOTO

Monstro 6

6 DVs +18 (54 PVs)

CA 21 (+2 Des, +6 DVs, +1 Defensora, +2 Natural)

ATAQUES/DANO: Artes Marciais +11/+6 (dano 1D+3 esmagamento, Defensora); **Raios** +8/+3 (dano 2D eletricidade); **Escapamento Híbrido** +11/+6 (dano 2D+5 esmagamento, Especial*[1])

HABILIDADES: For 20 (+5), Des 15 (+2), Cons 17 (+3), Int 10, Sab 15 (+2), Car 10

RESISTÊNCIAS: *Fort +8, Refl +4, Vont +4

BBA +6/+1

TALENTOS: Usar Arma Exótica (Escapamento Híbrido); Armadura Natural; Golpe Poderoso; Transformer (forma de moto*[2])

DEFEITOS: Dependência (circuitos tecnológicos); Bateria (34 horas)

PODER ÚNICO: Poder da Criação: Transformoto é capaz de modificar sucata e lixo tecnológico e transformá-la em Grunts Fortificados, Motos Tunadas, Grunts Seguranças e coisas do tipo (a critério do Mestre). Com uma Ação de Rodada Completa e o material necessário pode criar 1D+2 Grunts Fortificados, 1D-2 Motos ou Grunts Seguranças.

**[1] = O Escapamento Híbrido é a arma pessoal do Transformoto. Trata-se de uma Arma Exótica, Grande, Corpo a corpo, dano 2D esmagamento, dec 20/x2; possui Alcance pois é presa a uma corrente e com uma Ação de Rodada Completa pode sugar e condensar a poluição do ambiente para disparar uma nuvem de fumaça tóxica num cone de 9m à sua frente, aqueles que tiverem dentro da área recebem 2D+6 pontos de dano de ácido e ficam Enjoados por 24 horas, devem fazer um teste de Fortitude CD18, se passarem recebem apenas metade do dano e ficam Abalados até o fim da cena. Sua tecnologia é ligada com o Transformoto, se o Monstro for destruído a arma perde utilidade (a critério do Mestre).*

**[2] = Com uma Ação de Rodada Completa o Transformoto se transforma numa Moto Tunada. Suas características permanecem a mesma exceto: troca o valor de Força por Destreza e seus Talentos Armadura Natural e Golpe Poderoso por Máquina de Corrida duas vezes, com isso seu Deslocamento passa de 9m para 27m, facilitando sua fuga.*

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE

THESKYANDTHESEA.COM